

MANIAC

E OHNE KOMPROMISSE

Gratis!

8 Super Street Fighter 2
Aufkleber im Heft

Street Fighter 2000
Dark Stalkers
und andere Herbstknüller von Capcom

Herbst- Offensive

- 91% NHL '95
- 83% Shining Force 2
- 66% Bubsy 2
- 83% Dynamite Headdy
- 84% Breath of Fire
- 90% Mega Probotector
- 85% Zero Tolerance

Von Fantasia bis Mickey Mania
Digital Disney

10 bunte Seiten rund um Mickey, Donald & Co



Shirer Wahnsinn.

Disney
SOFTWARE

Disney's
Das Dschungelbuch
VIDEOGAME



SEGA
MEGA DRIVE

SEGA
GAME GEAR

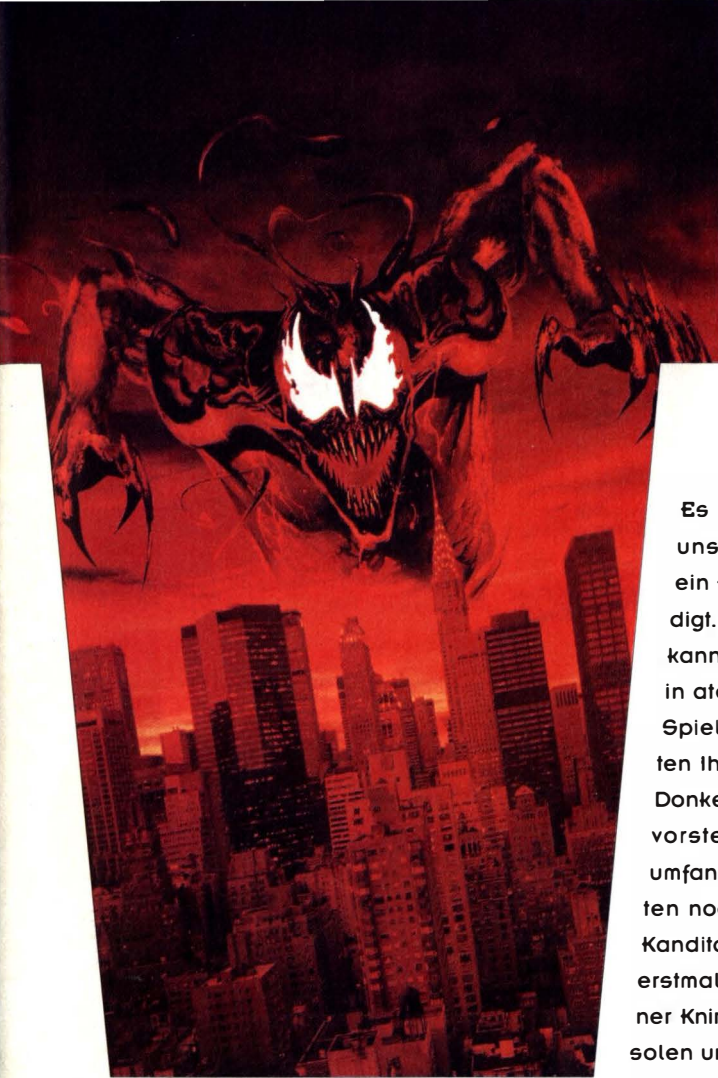
SEGA
Master System

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

Sega, Mega Drive, Game Gear and Master System are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. The Jungle Book™ © Disney Published in 1994. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.



DIE RACHE DES JUMP'N'RUN

Es ist, als hätte die Gewerkschaft der Hüpfspielhelden unser Genörgel über witzlose Sprungtafetten gehört und ein Kommando vorbeigeschickt, das ihren guten Ruf verteidigt. In diesem Monat stürmten prominente und (noch) unbekannte Hüpf-Künstler die MANIAC-Redaktion, entführten uns in atemberaubende Grafikwelten und scrollende Fantasy-Spielplätze. Nur die Titelverteidiger Nintendo und Sega halten Ihre Projekte noch verdeckt: Gegen den 3D-gerenderten Donkey Kong, den wir Euch in der nächsten MANIAC im Detail vorstellen, verspricht Sega für Weihnachten das bislang umfangreichste Sonic-Abenteuer. Die beiden Marktführer warten noch mit der Pressearbeit, doch die Konkurrenz hat ihre Kandidaten bereits ausgeschildet. Zu den Superstars wird sich erstmals das PC-Engine-Maskottchen "Bonk" gesellen, ein kleiner Knirps mit mächtig Kohldampf, der bisher nur auf 8-Bit-Konsolen und Heimcomputern die Urwelt aufmischte. Was Steinzeit-Dickkopf Bonk anderen Hüpfspiel-VIPs voraus hat, und wie der Kleine auf den Genuß von roher Mammut-Keule reagiert, verraten wir Euch ab Seite 8.



Ein Wurm, der springt und mit seinem Körper die Feinde wegpeitscht – ist "Earthworm Jim" ein untrüglicher Indikator für den geistlich-sittlichen Verfall des Abendlandes? Wir glauben schon und deckten den neuen Held, erdacht vom Virgin-Rebellen David Perry, schon während seiner Entstehung reichlich mit Vorschußlorbeeren ein. Doch die Fast-Fertig-Version, die uns im August erreichte, übertraf alle Erwartungen und mußte Kong, Sonic & Bonk den Angstschweiß auf die Pixel-Stirn treiben. Perry und seine Crew haben soviel Irrwitz und Animations-Luxus auf's Modul

gepackt, daß wir nach unserem Preview in MANIAC 7/94 jetzt nochmal zwei prall gefüllte Seiten mit neuen Fotos nachschieben. Wurmt Euch vor zur Seite 16.

Auch das zehnsseitige Feature um Disney-Spiele steht unter einem aktuellen Anlaß: Sony erzählt die Entstehungsgeschichte von Mickey Mouse durch spielbare Sequenzen aus frühen Zeichentrick-Einsätzen, von "Steamboat Willie" (1928) bis "Prince and the Pauper" (1990). Wenn die Programmierer sich richtig 'reinhängen, wird Mickey Mania (ab Seite 34) zum schönsten Treffen aus Zeichentrick und Videospiel.

Martin ließ seinen Bonk wiederum nur für zwei Roboter stehen, die sich auf dem Mega Drive den Weg vom Jump'n'Run zum Actionspiel freischossen. "Ist es besser, schneller oder gar verrückter als Gunstar Heroes?". Die Frage war erst ausdiskutiert, als Martin es zweimal durchgespielt hatte. Unseren Test findet Ihr ab Seite 46.



Mit etwas Geschick läßt sich auch beim SEGA Activator körperliche Anstrengung gut vermeiden.



MAN!AC

NEWS

- 10 Dark Stalkers**
Endlich ein neues Gewand für "Street Fighter 2":
Schneller, bunter, eindrucksvoller – auch besser?
- 6 Mortal Kombat 2**
Neue Geheim-Codes und erste Fatality-Bilder
- 8 Super Bonk**
Japans agilster Dickschädel wagt sein Super-NES-Debüt
- 12 Syndicate & Theme Park**
Bullfrog präsentiert zwei faszinierende Strategiespiele
- 14 Burn Cycle: Packendes Cyberpunk-Adventure auf CDi**
- 16 Earthworm Jim: Neues von Perry's Super-Wurm**
- 18 Capcom-Spieleneuheiten**
Mega-Männer, teuflische Goblins & andere Helden
- 20 Pitfall: Die ersten Bilder aus dem Super-NES-Spiel**
- 22 Schnipsel**

IMPORT-TESTS



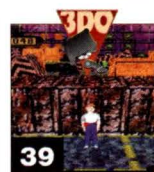
38 Alone in the Dark



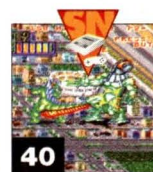
44 Breath of Fire



36 Burning Soldier



39 Gridders



40 King of Monsters



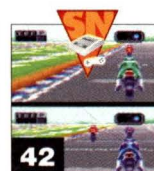
36 Powers Kingdom



39 Real Pinball



40 Soccer Shootout



42 Suzuka 8 Hours



42 Tetris Flash

FEATURES

- 24 Digital Disney**
Vom antiken VCS-"Fantasia" bis zum kommenden Weihnachtsknüller "Mickey Mania": Geht mit MAN!AC auf Entdeckungsreise durch Disneys Wunderwelt.
- 81 Neo-Geo-Parade: Alle Spiele im Überblick**
- 90 Asian Trash Cinema**

RUBRIKEN

- 95 Last Resort**
Brandheiße Cheats zu nagelneuen 16-Bit-Videospielen.
Tip des Monats: "Out Runners"
- 3 Editorial**
- 41 Abo-Anzeige**
- 84 Handhelds**
- 85 Impressum**
- 85 Inserenten**
- 86 Leserbrief**
- 88 Hero: Bomberman**
- 92 Medien: Popkomm**
- 94 Know How**
- 98 Vorschau**

16

Augen auf beim Software-Kauf: David Perry's "Earthworm Jim" stellt "Aladdin" grafisch und spielerisch in den Schatten.

8

Konkurrenz für Mario und Sonic: Hudsons "Super Bonk" wirbelt die Jump'n'Run-Hitliste durcheinander.

14

Volltreffer: Das Cyberpunk-Adventure "Burn: Cycle" entführt CDi-Liebhaber ins nächste Jahrtausend.

24

Eine Maus im Aufwärtstrend: MAN!AC zeigt alle Videospiele rund um Disney-Figuren.



PRESENTS

TESTS



78 Actraiser 2



72 Aero Fighters 2



74 Aggressors of Dark Kombat



77 Ballz



75 Brutal - Paws of Fury



69 Brutal Sports Football



73 Bubsy 2



48 Dynamite Headdy



80 Eek! the Cat



71 Fatal Fury 2



76 Fievel goes West



69 Gunship



64 IMG Tennis



59 Magic Boy



70 Maximum Carnage



56 NHL Hockey '95



46 Probotector



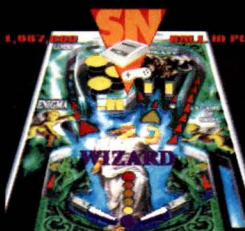
68 Radical Rex



60 Shining Force 2



65 Slam Masters



65 Super Pinball



66 Tazmania 2



62 Urban Strike



79 World Heroes 2



54 Zero Tolerance

MORTAL KOMBAT II

Der Mortal Monday liegt hinter uns, doch bevor wir "Mortal Kombat 2" im Test ausführlich auseinanderpflücken, werfen wir nochmal einen Blick auf neue Features...

Genau wie beim ersten Teil, haben die Probe-Designer auch in der Fortsetzung einige Überraschungen versteckt. Dazu zählen zum Beispiel die drei versteckten Spielfiguren. Während Ihr bei "Mortal Kombat" auf Reptile getroffen seid, warten in bestimmten Spielstufen von "Mortal Kombat 2" Noob Saibot, Jade und Smoke auf Euch. Die komplizierten Cheats, nach denen die geheimnisvollen Superkämpfer erscheinen, verraten wir Euch in der nächsten Ausgabe...

In der letzten Ausgabe haben wir Euch bereits mit einem vierseitigen Special über den Nachfolger zu Midways blutigem Arcade-Gemetzel informiert, in dieser Ausgabe nehmen wir die aktuellen Vorserien-Module für Sega und Nintendo unter die Lupe. Die offizielle Deutschland-Veröffentlichung der heiß ersehnten Fortsetzung ging



Neben der schlagfertigen Kitana tritt als zweite Frau Zwillingsschwester Mileena auf. (Super Nintendo)



Einsteiger sollten sich mit Scorpion versuchen: Er ist ein echtes All-Round-Talent. (Super Nintendo)



Wie die Friendship-Moves aller Spielfiguren funktionieren, haben wir Euch in der letzten Ausgabe verraten.



Raiden steht immer unter Hochspannung. Wollen wir hoffen, daß er sich nicht an Euch entlädt... (Mega Drive)

zwar bereits am 5. September über die Bühne (soviel wir wissen ohne Tote oder Schwerverletzte), die fertige Version der Cartridge schaffte es aber leider nicht mehr rechtzeitig in die Redaktion. Trotzdem können wir Euch schon jetzt alles über "Mortal Kombat 2" verraten, so drucken wir nebenan die Kombina-

tionen ab, mit denen Ihr den Gegner bei der Ansage "Finish Him" in ein Baby verwandelt. Die "Babality"-Moves sind eine von drei "Finish"-Varianten: Die "Friendship"-Moves haben wir Euch in der letzten Ausgabe vorgeführt, wie die "Fatalities" funktionieren, verraten wir Euch in der nächsten MAN!AC.



Drei versteckte Spielfiguren erwarten Euch: Dieser Schattenriß-Kämpfer heißt Noob Saibot. (Mega Drive)



Einige der "Mortal Kombat 2"-Specials funktionieren genau wie bei "Street Fighter 2". (Mega Drive)

Trotz aller Dementis hat's Acclaim doch gewagt, sämtliche Blut-, Gewalt- und Splatterszenen des Spielautomaten auf den heimischen Bildschirm zu bringen. Beim ersten Teil von "Mortal Kombat" gab's das Blut zwar schon auf dem Mega Drive, ließ sich aber nur über



Schauspieler Cage in seiner Paraderole: Wie reiße ich meinen Gegner sauber auseinander?



Alle Falities des Automaten wurden umgesetzt. Wie sie funktionieren, erfahrt Ihr in der nächsten MANIAC.



Das nennt Ihr blutig? Dann wartet mal, bis Euch Schlitzer Baraka andere Tricks zeigt!

einen Cheat einschalten – trotzdem wurde das Modul von der BPS indiziert und darf jetzt nur noch an Erwachsene verkauft werden. Im Ausland blieb Acclaim von dieser Form des Jugendschutzes verschont, und vor allem in Amerika entbrannte ein wahrer Run auf das Mega-Drive-Modul – trotz relativ bescheidener Grafik und Musik. Hauptsache Blut. Bei der Umsetzung des zweiten Teils wollte Nintendo nicht hinten anstehen und bat Acclaim, die neue Version genauso blutig zu gestalten, wie das Pendant auf den Sega-Konsolen. Dafür ließ Nintendo sogar die eigenen Richtlinien für Lizenznehmer (eine Art Bibel der Programmierer), in der strenge Regeln in Sachen Blut, Sex und Gewalt festgeschrieben sind, links liegen. Demzufolge kommen bei "Mortal Kombat 2" auch die gnadenlosen Super-Nintendo-Metzger in den Genuß roter Farbe.

Acclaim kann sich darüber freuen – zumindest was den internationalen Verkauf des Moduls angeht. In Deutschland wird's schon schwieriger, denn hier werden zimmerliche Elternverbände sofort Alarm schlagen, die BPS einschreiten und das Spiel in kürzester Zeit indizieren. Auf neuerliche Fernsehdiskussionen zum Thema "Videospiele – Wie unsere Kinder zu Gewalttätern werden" dürfen wir uns jetzt schon freuen...



ak

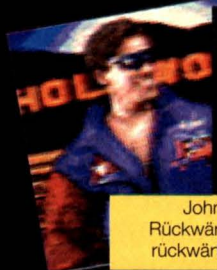
BABALITIES



Baraka:
Vorwärts, vorwärts,
vorwärts, hoher Kick



Johnny Cage:
Rückwärts, rückwärts,
rückwärts, hoher Kick



Liu Kang:
Runter, runter, vorwärts,
rückwärts, tiefer Kick



Jax:
Runter, hoch, runter,
hoch, tiefer Kick + Block



Kitana:
Runter, runter, runter,
tiefer Kick



Kung Lao:
Rückwärts, rückwärts, vor-
wärts, vorwärts, hoher Kick



Mileena:
Runter, runter, runter,
hoher Kick



Raiden:
Runter, runter, hoch,
hoher Kick



Reptile:
Runter, rückwärts,
rückwärts, tiefer Kick



Scorpion:
Runter, rückwärts,
rückwärts, hoher Kick



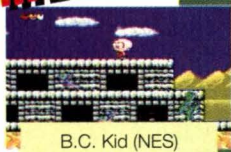
Sub-Zero:
Runter, rückwärts,
rückwärts, hoher Kick



Shang Tsung:
Rückwärts, vorwärts,
runter, hoher Kick



MEIN NAME IST BONK



B.C. Kid (NES)

...obwohl mich einige von Euch als „BC Kid“ kennen. Vor knapp zwei Jahren verließ ich meine angestammte PC-Engine-Umgebung und ging auf dem Game Boy fremd. Auch eine NES-Version meiner Steinzeit-Eskapaden ist seit gut einem Jahr fertig, wird aber in Europa leider nicht erscheinen.

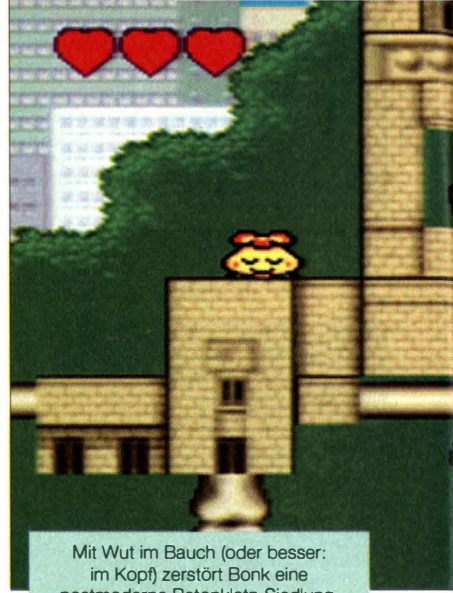
Mein ganzer Stolz sind bislang die drei PC-Engine-Jump'n'Runs, die bestenfalls von der neuen Super-Nintendo-Version übertroffen werden könnten. Meinen Ausflug ins Ballerspielgenre („Air Zonk“) verschweige ich normalerweise – in Zukunft bleibe ich bei dem vertrauten Plattform-Umfeld.



Bonk's Adventure (PC-Engine)



Bonk's Revenge (PC-Engine)



Mit Wut im Bauch (oder besser: im Kopf) zerstört Bonk eine postmoderne Betonklotz-Siedlung.

Die 8-Bit-Konsole PC-Engine wurde zwar von Hudson entwickelt, ist aber unter dem NEC-Banner in japanischen Geschäften erhältlich. Der Fernost-Erfolg (nach Nintendo ist NEC vor Sega die Nummer 2) konnte in den USA nicht wiederholt werden. Als Turbo Grafx (später Turbo Duo mit CD-ROM) floppte die technisch leistungsstarke Konsole – dank schlechtem Marketing und fehlender Software. Europäische Videospieler kennen das System und die weit über 500 Japano-Spiele auf Modul und CD nur via Import-Händler.



Wo ist Bonk? Natürlich in dem Fahrstuhl, der ihm anstrengende Kletterpartien erspart.

Wer zum Tyrannosaurus ist dieser Dickschädel? Nur ein kleines Grüppchen von Videospielern kennt den Jump'n'Run-Profi, der 1989 im Auftrag von Hudsonsoft vom japanischen Programmiererteam Red auf den Bildschirm berufen wurde. Als PC-Engine-Maskottchen „PC-Gengin“ eroberte der Steinzeit-Knirps die Herzen der Japaner und wurde bis heute mit zwei Fortsetzungen sowie einer Shoot'em-Up-Variation bedacht. Für die US-Premiere taufte Hudson ihren Urzeit-Macho in Bonk um – eine treffende Beschreibung für Sprachschatz und Hauptbeschäftigung des Helden.

Bonks primäres Erkennungszeichen ist der überdimensionierte Na-



Um den Level zu verlassen, quetscht sich Bonk durch den kleinsten Schlitz. Hoffentlich trägt er keine bleibenden Schäden davon.



Egal, ob Bonk klein, groß oder auf einem animalischen Trip ist: Schnappt er sich eine Fleischkeule, wird der Neandertaler sauer und vermöbelt die Gegner rücksichtslos.

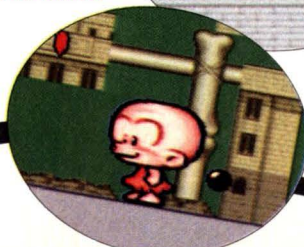


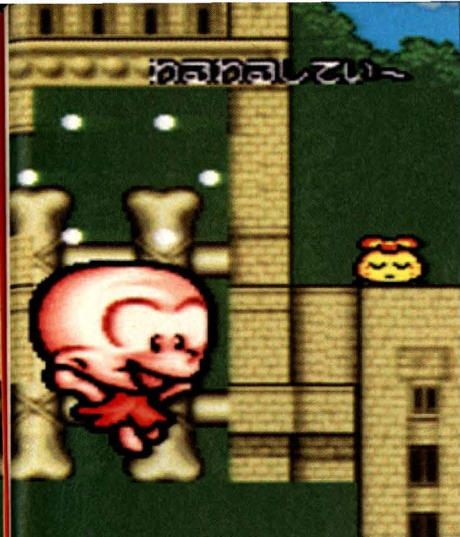
kampf-Schädel. Der verhilft Bonk nicht etwa zum Mega-IQ, ist aber eine schlagkräftige Waffe im Kampf um das Neandertal. Kommt ein Bösewicht heranmarschiert, wird dieser mit einem aggressiven Kopfnicken in die ewigen Jagdgründe befördert. Alternativ hüpfte Bonk in die Höhe, dreht sich im Flug auf Knopfdruck um 180 Grad und landet kopfüber auf dem Gegner – Problem gelöst! Im Gegensatz zur Bierbauch-Attacke des Zeitgenos-

sen „Chuck Rock“ erweist sich die kopflastige Angriffsvariante als pures Spielspaß-Doping. Insbesondere bei der brandneuen Super-Nintendo-Version hat Red jede Menge Kopfarbeit geleistet. Nicht nur, daß sich Vegetarier Bonk nach dem Genuß von leckeren Schweinshaxen in einen wütenden Raufbold verwandelt, der jeden Feind schon bei geringster Berührung entwapfen. Nach dem Verzehr von verschiedenfarbigen Bonbons



Nur nicht den Kopf verlieren – auch wenn sich damit steinstarke Hindernisse überwinden lassen (rechtes Bild).





EXTRASPIEL

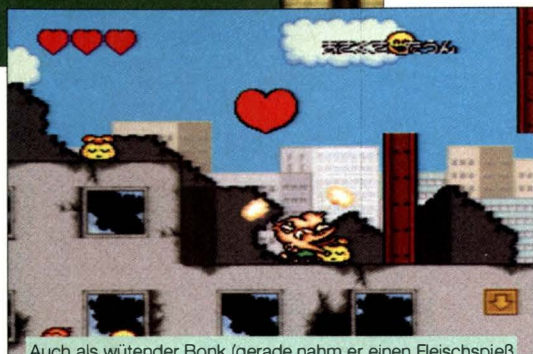
Traditionell stolpert Bonk im Lauf seines Abenteuers über

jede Menge zierliche Blümlein. Berührt der Kopfarbeiter eine Pflanze, wird er zu einem Bonusspiel entführt.

Mehr als ein halbes Dutzend aberwitzige Punktesammel-Intermezzis warten auf Euch: Einmal bestreitet Ihr als Krebs-



Bonk einen horizontal scrollenden Ballerlevel, dann bringt Ihr ein hilfloses Lebewesen mit gezielten Blasebalk-Hüpfen zum Platzen.



Auch als wütender Bonk (gerade nahm er einen Fleischspieß zu sich) giert unser Held nach kleinen und großen Herzen.

die Blume auch pflücken und an einer taktisch günstigen Stelle wieder einpflanzen.

stattliche Anzahl frischer Ideen, Gags und ein herzerfrischendes Recycling bekannter Spielelemente auf. Da sich die Levels mehrfach verzweigen und Bonusrunden und Geheimkammern enthalten, werdet Ihr eine Menge Zeit mit dem lustigen Dickschädel verbringen.

gehen mit Bonk seltsame Dinge vor. Rote Leckereien lassen ihn auf Fingerhut-Größe schrumpfen, blaue Bonbons wiederum blasen Bonk zum größten Neandertaler aller Zeiten auf – wobei natürlich vor allem sein Kopf an Umfang zunimmt. Abgesehen von der anstrengenden Kopfarbeit, muß Bonk mit vielfältigen Hilfsmitteln und Widersachern umgehen. So duftet alle paar Meter eine Urzeit-Blume, die Bonk je nach Farbe als Sprungschance oder Extraquelle dient. Bonk

Allerdings hat Bonk noch andere Möglichkeiten, Hindernisse zu überwinden. Senkrechte Wände sind kein Problem: Mit seinen prächtigen Beißern hakt er sich im Mauerwerk ein und klettert so Meter für Meter nach oben.

„Super Bonk“ ist zwar auch ein Jump'n'Run, weist auf 12 MBit aber eine

BONK!

Er sieht aus wie ein Neandertaler, giert nach Fleischkeulen und genießt in Japan einen prächtigen Ruf: Bonk macht sich auf, Mario und Sonic das Fürchten zu lehren.



Kleine Männer, große Wirkung: Bonk kann sich nicht nur in einen Liliputaner verwandeln, sondern mutiert gelegentlich zum Schmalspur-Krebs.

DARK STALKERS

Da selbst eiserne "Street Fighter"-Fans kein weiteres Update mehr haben wollen, bereitet Capcom ein neues, hochkarätiges Prügelspiel vor. Wir haben uns die Automatenversion dieses Beat'em-Ups angesehen.

Nachdem "Super Street Fighter 2" und das "Turbo"-Update nicht den erwarteten Erfolg in den Spielhallen hatten, will Capcom mit einem neuen Beat'em-Up an den Erfolg der "Street Fighter 2"-Reihe anknüpfen. Dabei haben's sich die Designer recht einfach gemacht: Man nehme die Programm-Codes

von "Super Street Fighter 2 Turbo", ändere hier und da ein paar Kleinigkeiten und tausche die komplette Grafik aus – schon ist das neue Spiel fertig. So muß es gelaufen sein, immerhin gibt's wie beim "Turbo"-Automaten neben den Energieleisten oben sogenannte "Special"-Balken, die sich langsam auffüllen, sobald Ihr den Gegner trifft. Führt Ihr bei vollem Balken einen Special Move aus, feuert Eure Spielfigur ein besonders starkes Special ab – und dafür gibt's genau wie bei "Turbo" Combo-Punkte (bis zu acht Treffer nacheinander sind möglich). Nichts

Neues auch hinsichtlich der Spielgeschwindigkeit: Wer noch was mitbekommen will, wählt Stufe 1, wer sei-

nen Kumpel verwirren möchte, entscheidet sich für Stufe 3. Auch mit der Steuerung werden alle "Street Fighter 2"-Kenner sofort zurecht kommen: Einige Special Moves funktionieren genau wie beim Vorbild, auf jeden Fall werden sie mit Joystickverdrehungen ausgelöst. Doch was die grafische Gestaltung betrifft haben die Designer komplett umgedacht: Statt mit martialischen Prügelfiguren tretet Ihr bei "Dark Stalkers" mit fantasievollen Monstern an. Wer bei "Street Fighter 2" gerne in die Klamotten von Ryu und Ken geschlüpft ist und deren Special Moves beherrscht, sollte sich für den Vampir Demitri Maximoff entscheiden. Mit Feuerball und verschiedenen Fledermausattacken stürzt er sich auf den Geg-

ner. Fans des Kultfilms "American Werewolf" halten sich an Jon Talbain, ein zähnefletchendes Monster. Auch Frankenstein mußte



Sieht aus wie ein Special, ist aber ein ganz normaler Schlag des Pharaos.



Ungeheuer Rikuo erwartet Euch im Schluf des Amazonas



Kurz vor der Begegnung mit dem Feuerwesen wartet dieser Roboter



Wenn Eismonster Sasquatch besonders mies drauf ist, verspeist es seinen Gegner!



"Dark Stalkers" hat das Zeug zum Mega-Hit: Aufwendige Backgrounds, fantastische Animationen, ideenreiche Spielfiguren und "Street Fighter 2"-Gameplay.





Zehn Spielfiguren dürft Ihr selbst steuern, danach warten zwei schwierige Endgegner.



Frankensteins Sohn Victor erwartet Euch im Labor seines Erschaffers. Vorsicht: Er ist elektrisch geladen.



Pharao Anarakis ist zwar schrecklich langsam, dafür verwirrt er seinen Gegner durch die einfallsreichsten Attacken.



Showdown in der Festung des bösen Feurädmons, der laufend seine Gestalt verändert.



Natürlich haben auch die "Dark Stalkers"-Helden reichlich Specials auf der Pflanze

Einige Specials erinnern stark an "Street Fighter 2". So schleudert Demitri seine Feuerbälle wie Güle.

passend zu "Dark Stalkers" einen Charakter zusammennähen: Frankies Sohn Victor von Gerdenheim setzt seine Kontrahenten mit elektrischen Stößen unter Strom. Wer auf Hardrock steht, wählt den Zombie Lord Raptor, eine ungemütliche Kreatur, die nie ohne Kettensägen aus dem Haus geht. Anakaris wiederum ist ein alter Pharao aus Ägypten, der mit Mullbinden und magischen Kräften angreift. Auch für Freunde des anderen Geschlechts hält Capcom zwei Lösungen bereit: Entweder Ihr legt Euch mit Katzenfrau Felicia auf die Lauer, oder Ihr steuert die schottische Schönheit Morrigan



Neben Katzenfrau Felicia tritt Morrigan an, eine Dame, die ständig von Fledermäusen umgeben ist.

Aensland. Fehlen noch drei Helden: Samurai Bishamon, ein Fernost-Dämon mit scharfer Klinge, Rikuo, das grüne Monster aus dem Amazonas, und Sasquatch, ein liebenswertes Zotteltier aus Kanada, das seinen Gegner einfriert oder gleich verSpeist.

"Dark Stalkers" ist neben "Super Street Fighter 2 Turbo" das beste Prügelspiel des Jahres. Grafisch

erinnert es an SNKs "Samurai Showdown", ist aber noch einfallsreicher und innovativer. Alle Spielfiguren haben witzige Animationen in petto, so zupft Lord Raptor nach dem Sieg an seiner E-Gitarre, während sich Anakaris zur Deckung in seinen Sarkophag verzieht. Auch spielerisch gibt's an "Dark Stalkers" nichts auszusetzen – immerhin handelt es sich quasi um ein sehr ausführliches Update von "Super Street Fighter 2". Wann Capcom dieses Prachtspiel auf Konsole umsetzt, steht leider noch nicht fest. Sobald uns nähere Informationen zu den Heimversionen vorliegen, wagen wir uns erneut ins Monsterland.



ak



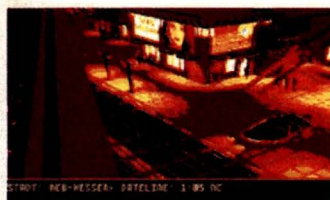
SYNDICATE

Die Zukunft ist dunkel und böse. Politik und Vetternwirtschaft hat die Menschheit zwar hinter sich, dafür beherrschen bewaffnete Cyborgs die Straßen!



Wuselnde Mini-Männer sind bei jedem Spiel der englischen Elite-Entwickler Bullfrog mit von der Partie.

Im Klassiker "Populous" zündeln und fechten sie für einen göttlichen Herrscher, im neuen PC-Spiel



Ein Vorspann führt Euch in das Zeitalter der Gewalt ein.

"Theme Park" stürmen die Winzlinge einen digitalen Vergnügungspark. Auch in der bleihaltigen Anti-Utopie "Syndicate", dem vorletzten Strategiespiel von Bullfrog, bekommt Ihr es mit den kleinen Kollektiv-Tätern zu tun. Jeweils vier Sprites gehorchen Eurem Kommando – der Rest steht gegen Euch! Multinationale Konzerngruppen zanken um die allmächtige Digi-Droge CHIP.

Diese verändert das Bewusst-

sein des Trägers und wird so zum Werkzeug für die Manipulation ganzer Völker. Doch der Kampf um das CHIP-Monopol macht die Firmen mürbe. Gangstersyndikats nutzen die Chance und unterwandern die Konzerne bis hinauf zur Vorstandsebene. Auch der Spieler ist einer der kriminellen Seiteneinsteiger – sein Syndicate ist zum Machtkampf bereit.

Euer Schlachtfeld ist die Straße, wo sich zwischen friedlichen Zivilisten auch die finsternen Handlanger anderer Syndikats mischen. Ähnlich wie im Nintendo-Rollenspiel "Shadow Run" blickt Ihr von schräg oben in die Häuserschluchten und Hinterhöfe. Zu Euren Füßen liegt eine pedantisch simulierte Welt, mit Fahrzeugen, öffentlichen Gebäuden und vielen, vielen Menschlein. Das Ziel des von Euch gesteuerten Einsatzteams sind Einzelpersonen (Doppel-Agenten, Waffenschleher, gegnerische Kommandanten), aber auch ganze Einheiten der Konkurrenz. Tüftelt einen Plan aus, wie Ihr am besten an die Halbwelt-VIPs herankommt und laßt Eure Männer Etappe



Die Straße ist Euer Schlachtfeld: Ihr sucht Euer Opfer zwischen den Zivilisten und vernichtet es durch einen...



...exakt geplanten Anschlag. Die Bilder unten stammen aus der Sega-, das längliche (oben) aus der Nintendo-Version.

für Etappe auf eine taktisch günstige Position vorrücken. Schaltet Wächter aus und kapert Fahrzeuge – dann ein schneller Einbruch in den Schlupfwinkel Eures Gegners, Dauerfeuer aus allen Rohren, und die Sache ist geritzt. Zum Glück gelten die herumwuselnden Zivilisten in der Welt von "Syndicate" als Kunden, sonst würden sich Eure Killer den Weg zu ihrem Ziel wohl mit dem Raketenwerfer freikämpfen.

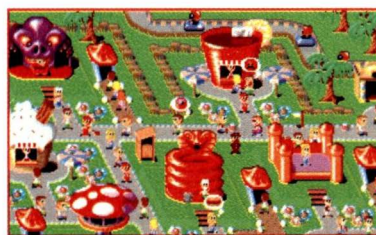
Vor jedem Einsatz stellt Ihr geeignete Agenten zu einem handlichen Quartett zusammen. Auf dem Operationstisch erhalten die Männer künstliche Organe und Gliedmaßen, die ihre natürlichen Kräfte und Fähigkeiten verstärken. Danach wühlt Ihr in der Waffenkammer und steckt den Agenten Verbandskästen und Kurztrecken-Scanner zu. Damit Eure Leute beim Stadtbummel nicht

durch ihre altemodischen Ausrüstungsgegenstände auffallen, beschäftigt Ihr eine eigene Entwicklungsabteilung, die Euch ständig mit neuen High-Tech-Spielereien und Super-Waffen beglückt.

Die gewohnt zynische Zukunfts-Simulation wird nach ihrem Debüt als Disketten-Spiel nun für den Start in die Konsolen-Welt fertiggemacht. Bullfrog arbeitet momentan gleichzeitig an einer Mega-Drive- und an einer Super-Nintendo-Version, die sich beide in einigen Punkten vom PC-Vorbild unterscheiden. Statt dem Netzwerk-Modus des Originals, wird bei den Konsolen-Varianten der Multi-Spieler-Adapter unterstützt. So habt Ihr zumindest ein paar Mittäter, wenn Ihr im Auftrag des Syndikats durch den Großstadt-Dschungel streift – voraussichtlich schon ab dem nächsten Monat.



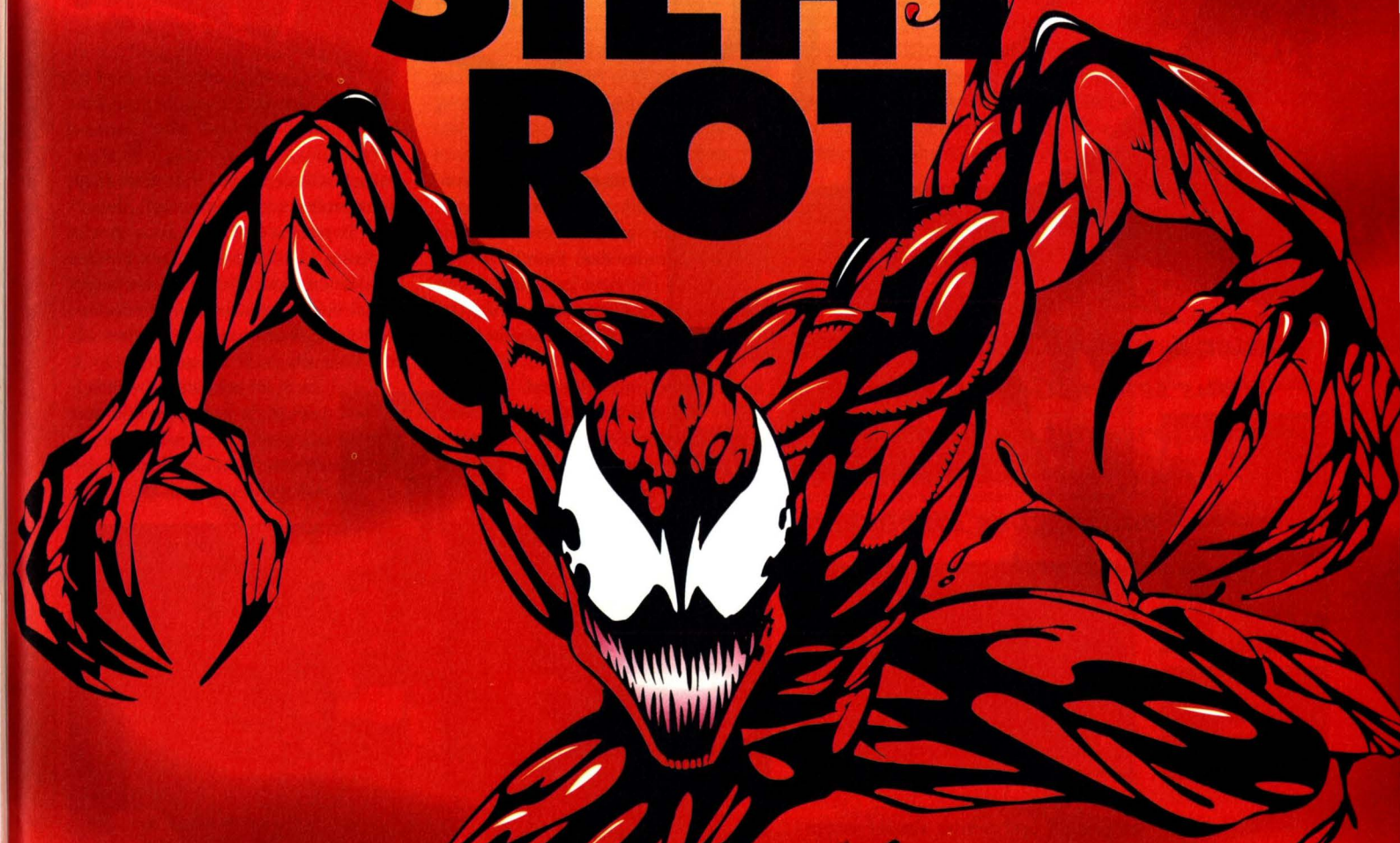
Theme Park



der Attraktionen, legt sanitäre Einrichtungen und Grünflächen an und verwaltet das Budget der Entwicklungsabteilung, die eifrig an neuen Achterbahnen und Spielplätzen tüftelt. Wenn die Besucher-Massen durch das Gelände wuseln, nach Erfrischungen schreien, die Karussells verschleifen und Eure Belegschaft in den Streik treiben, braucht Ihr Konzentration und Organisationstalent. "Theme Park" ist eine köstliche Mischung aus fröhlichem Rummel und nervenzermürbender Hektik. Nach der PC-Version werbelt Bullfrog zur Zeit an Varianten für Super Nintendo, Atari Jaguar, 3DO und Mega Drive; letzterer entstammen unsere Bilder.



EINE STADT SIEHT ROT



SPIDER-MAN™ VENOM™

MAXIMUM CARNAGE™

Acclaim Hotline: 0211 / 52 33 222

MARVEL
COMICS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA
MEGA DRIVE

Acclaim
Entertainment GmbH

Marvel is a Trademark of and Licensed from Midway™ Manufacturing Company ©1993 All Rights Reserved - Used by Permission.

COUNTDOWN IM CYBERSPACE

BURN! CYCLE

Wo ist das Gegenmittel: Cutter wurde ein Computer-Virus eingepflegt, der nach 24 Stunden aktiv wird.

24 Stunden im Jahr 2043: So lange hat Cutter Zeit, den Computer-Virus aus seinem Gehirn zu eliminieren. Erwartet ein hemmungsloses Cyberpunk-Adventure mit surrealistischen Einblicken in eine Hardcore-Zukunft.

Als Datendieb schlägt sich Cutter mehr oder weniger illegal durchs Leben: 20.000 Credits für einen schnellen Job und ab durch die Mitte. Dummerweise gerät er eines Tages an die Softech Corporation. Dort wird Cutter der Computer-Virus „Burn: Cycle“ eingepflegt und zerfrißt alsbald seinen Geist wie Salzsäure den Wohnzimmerteppich. Wer zum Teufel hat ihm das angetan? Was passiert mit ihm? Worum geht's eigentlich? 24 Stunden bleiben Cutter, seine Peiniger aufzustöbern und den Virus-Killer zu aktivieren. Die grelle Science-fiction-Odyssee startet im Softech-Headquarter: Kaum hat

Cutter sein Infrarot-Sichtgerät eingesetzt und den Laser auf „Shoot'n'kill“ gestellt, eröffnen die Sicherheitsleute das Feuer. Cutter schlägt sich bis zum Parkplatz eines flugtauglichen Firmen-Autos durch, bringt es in seine Gewalt und hebt ab Richtung Downtown.

„Blade Runner“ pur: Die Entwickler ließen sich ausgiebig von Ridley Scott's düsterer Zukunftsvision inspirieren und bastelten ein spielerisch und

grafisch wunderliches, aber nicht minder reizvolles Action-Adventure. Ähnlich wie „Voyeur“ verwendet auch dieses exklusive CDi-Spiel in einigen Szenen Full Motion Video, benötigt aber keine Digital-Video-Cartridge. Die Live-Video-Qualität ist zwar objektiv schlechter als bei „Voyeur“, doch die gesamte Optik im Spiel vermittelt absichtlich ein leicht verzerrtes Bild von Gegenständen und Personen. Wenn Cutter durch die Gänge des Softech-HQ streift,



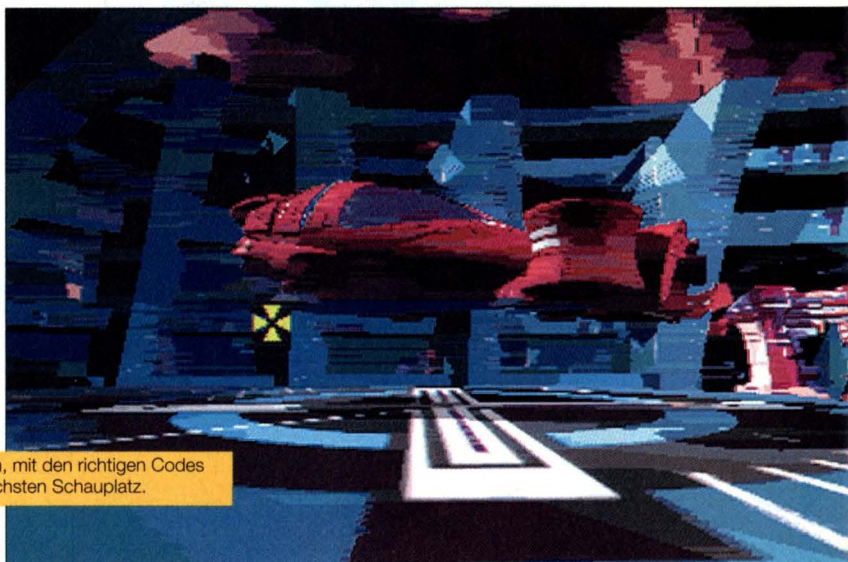
Leichen pflastern seinen Weg: Eine Kollegin will Cutter helfen, aus dem Firmengebäude...



...zu entkommen, doch bezahlt sie ihre Hilfsbereitschaft mit dem Leben.



Das Auto der Zukunft kann nicht nur fahren, mit den richtigen Codes hebt es ab und fliegt Euch zum nächsten Schauplatz.





gibt der Spieler via Joypad die Laufrichtung an, danach folgt eine filmartige Sequenz mit fließend animierter, vorberechneter 3D-Grafik – wir erinnern uns an „7th Guest“. Um diesen Part zu überleben, müßt Ihr gelegentlich auftauchende Gegner mit dem Zielkreuz erfassen und schnell feuern. Danach sprengt Ihr Euch mit einer Zeitbombe den Weg zum futuristischen Fliewatüt frei, entwendet **Code- und Kreditkarte** und erlebt eine prächtige 3D-Action-Szene. Ihr fliegt durch die engen Großstadt-Straßen, hallert nebenbei ein paar feindliche Geschosse ab und genießt die surrealistische Grafik-Bonanza in gedämpfter Purpur-Optik. Film-typisch untermalt ein Soundtrack das Geschehen: Dabei spielt nicht ständig dieselbe Melodie, die Soundkulisse richtet ganz nach den spielerischen Aktionen. Soundeffekte, Sprachausgabe, Musik: Ähnlich unkonventionell wie das grafische Outfit, trägt der Klangteppich entscheidend zum Cyberpunk-Ambiente bei.

Seid Ihr schließlich in Downtown angekommen, entwirren sich die ersten Informationen, auf was sich Cutter eingelassen hat. In der Designer-Bar wagt Ihr ein Spielchen am „Psychic Roulette“, um das gewonnene Geld schnurstracks in eine TV-Box zu investieren. Ihr wählt die moderne Variante der Tagesthemen und erfahrt so, was in der Welt passiert. Später beichtet Ihr in der „Church of Karmic Consciousness“, plaudert mit ein paar netten Mädels und werdet gelegentlich abgeknallt. Der Spielverlauf ist meist interaktiv, wird aber von linearen Filmeinspielungen unterbrochen. Ihr bestimmt zwar, wohin Ihr geht, könnt Euch aber trotzdem nicht frei bewegen. Habt Ihr eine Aufgabe erledigt, ein Rätsel gelöst oder seid an einem bestimmten Punkt des Spiels angelangt, wechselt der Blickwinkel. Seht Ihr die Grafik normalerweise aus der Ich-Perspektive von Cutter, zeigen ihn die nicht

beeinflussbaren Szenen in verschiedenen Kameraeinstellungen.

Die Entwickler legten augenscheinlich Wert darauf, ein durchgestyltes Techno-Umfeld zu schaffen. Nicht zuletzt die feinsinnige Abstimmung von Grafik und Sound trägt dazu bei, daß der Spannungsbogen stimmt. „Burn: Cycle“ hält, was ähnliche Programme versprechen: Cyberspace zum Mitmachen, optisch ungewöhnlich präsentiert und die besonderen Fähigkeiten von CDi in den Vordergrund rückend. Wer dank Mega-CD auf den Geschmack kam, abseits typischer Modul-Kost nach neuartigen

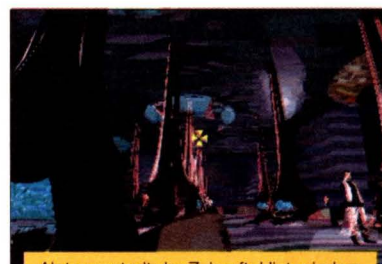
Unterwegs erhaltet Ihr etliche Gegenstände, die Ihr gezielt einsetzt. Mit dem Schlüssel startet Ihr Eurer fliegendes Auto, die Bombe sprengt den Weg frei und die Kreditkarte erlaubt so manches abstruse Entertainment im Jahr 2043. Weitere Extras findet Ihr im späteren Verlauf von „Burn: Cycle“.



In der Designer-Bar erwarten Euch sonderliche Vergnügungen: Warum versucht Ihr nicht eine Partie „Psychic Roulette“?

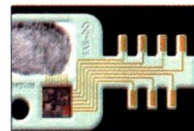


Der Ausgangspunkt Eurer Science-Fiction-Odyssee: Cutter hat nichts anderes im Sinn, als schleunigst die Softech-Firmenzentrale zu verlassen.



Alptraumstadt der Zukunft: Hinter jedem Gebäude könnte Euer Mörder lauern.

Spielkonzepten zu suchen, der sollte „Burn: Cycle“ unbedingt probespielen. Im Herbst erscheint es in der englischen Fassung, für Anfang 95 ist eine komplett deutsche Version angekündigt. Dieses Update wird übrigens dezent entschärft, da das Original in einigen Passagen ziemlich blutig in Szene gesetzt wurde.



Wenn Ihr mit dem flugtauglichen Firmen-Flitzer von einem Schauplatz zum anderen fliegt, erwartet Euch eine Action-Szene, die tödlich enden kann (rechtes Bild).

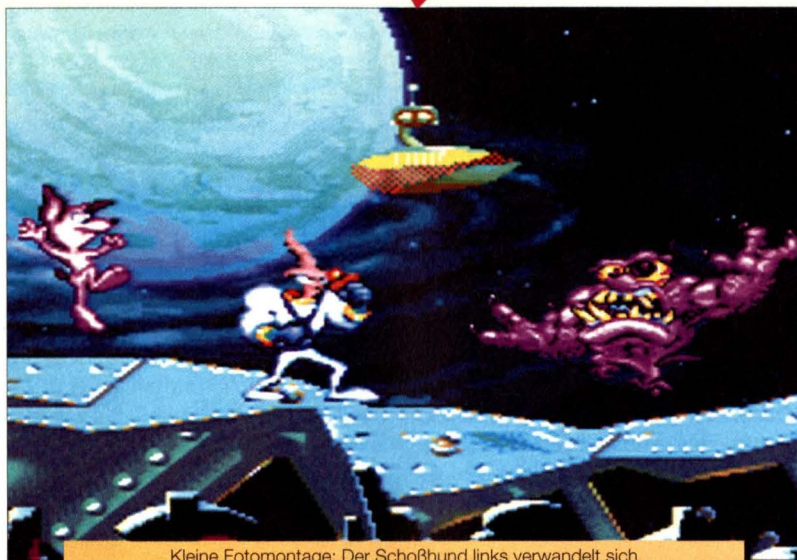
DER WURM IST

**David Perrys
Meisterwerk ist fast
fertig – MAN!AC
folgt Regenwurm
Jim ins interstellare
Abenteuer.**

Fleißige MAN!AC-Leser erinnern sich bestimmt an den Vorbericht über „Earthworm Jim“ in der Ausgabe 7/94. Inzwischen ist Shiny Entertainment, die Firma von „Aladdin“- und „Cool Spot“-Macher David Perry, mit dem Spiel in der finalen Design-Phase. Wir hatten die Gelegenheit, einen genaueren Blick auf Super-Nintendo- und Mega-Drive-Version zu werfen.

Noch einmal die Vorgeschichte im

Kurzabriß: Jim ist ein friedlicher Regenwurm, der auf der Erde immer wieder den Attacken einer hungrigen Krähe ausgeliefert ist. Während er sich gerade vor einem Angriff in Sicherheit bringt, tobt hoch oben im Weltraum eine Schlacht um einen cybernetischen Raumanzug. In der Hitze des Gefechts fällt dieser auf die Erde – und genau auf Jim, der sich in einen bärenstarken Superhelden verwandelt. Aber die Gefahr lauert bereits in Gestalt von verschiedenen Weltall-Wesen, die hinter den geheimnisvollen Kräften des Anzugs her sind. Ihr steuert Jim durch ein aufregendes Abenteuer auf verschiedenen Planeten,



Kleine Fotomontage: Der Schoßhund links verwandelt sich urplötzlich in das beißwütige Monster rechts.



Da tappt der Regenwurm im Dunkeln – Ihr wandert durch die Finsternis und begegnet einem bedrohlich starrenden Augenpaar.



Mit dem Schalter befreit Ihr den Riesenhamster. Auf ihm reitet Jim dann zum Ausgang.

wo Ihr Bösewichte ausschaltet und versucht, Eure Klamotten zu behalten. Neben den typischen Fähigkeiten eines Superhelden – Waffe ziehen, springen, rennen – kann Jim noch viel mehr. Sein Anzug entwickelt nämlich ein Eigenleben, wobei der bedauernswerte Wurm als Peitsche, Helikopter-Rotor oder Seil herhalten muß.

Jede Station Eurer Reise führt auf einen Planeten, der von einem Bösewicht kontrolliert wird. Mal kündigt sich einer drohend im Hintergrund an, ein anderes Mal verfolgt Euch ein Feind als kleines Hündchen, um sich im nächsten Moment in einen gefräßigen Monster-Köter zu verwandeln. In verschiedenen Formen begegnet Ihr den Hütern der

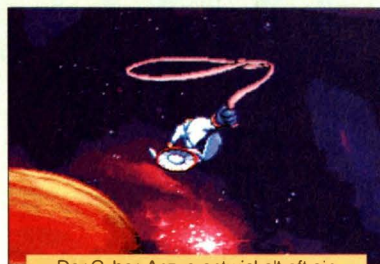
einzelnen Planeten immer wieder, während Jim versucht, zwischen Müllhalden, Flammenfallen oder in Fabriken den Weg zum Ausgang zu finden.

Am Anfang hangelt, klettert und springt Ihr durch fast traditionelle Jump'n'Run-Abschnitte, später kommen kleine Rätsel dazu. So müßt Ihr einen Riesenhamster befreien, um auf seinem Rücken an gefräßigen Seemonstern vorbeizukommen, oder Türmechanismen aktivieren. In einigen Abschnitten verliert Ihr Euren Anzug und müßt als unbewaffneter Wurm so lange überleben, bis Ihr eine Gelegenheit zum Anziehen habt. Auf einem ekelerregenden Abfall-Mond bekämpfte Jim ein Schleimwesen, indem er beim Bungee-Springen dessen

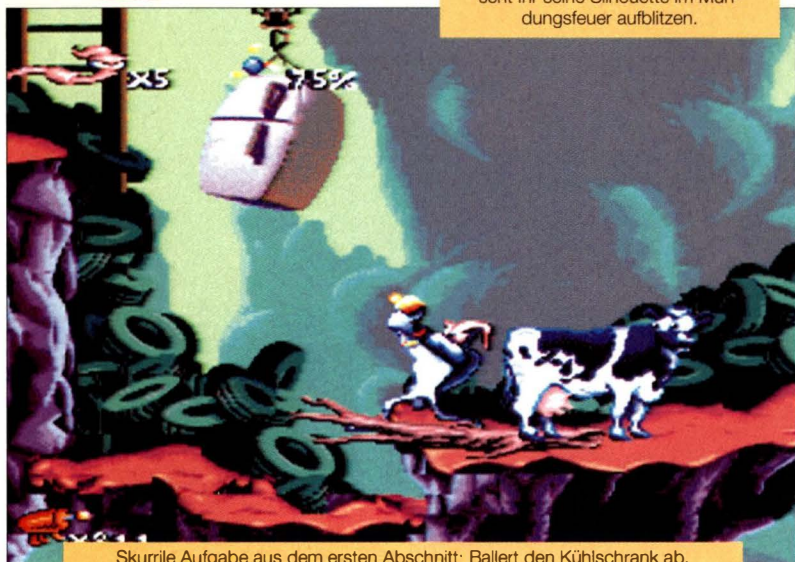




Ballert Jim mit seiner Laserkanone, seht Ihr seine Silhouette im Mündungsfeuer aufblitzen.



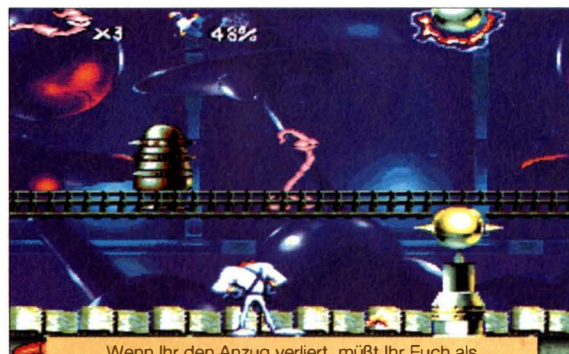
Der Cyber-Anzug entwickelt oft ein Eigenleben – hier mißbraucht er den Regenwurm als Lasso.



Skurile Aufgabe aus dem ersten Abschnitt: Ballert den Kühlschrank ab, damit die Kuh in den Weltraum geschossen wird.



In der Hölle kämpft Ihr gegen einen Teufel, der sich nach einem Treffer samt Heiligenschein verabschiedet.



Wenn Ihr den Anzug verliert, müßt Ihr Euch als wehrloser Wurm durch die Levels quähen.

Seil zerlegt. Im nächsten Level fällt Ihr durch stachelige Gänge, in denen nur der Einsatz Eures Regenwurm-Propellers vor dem Aufspießen rettet.

Habt Ihr eine Stufe samt Mittel- und Endgegner abgeschlossen, schwingt sich der Held auf sein Raketenmotorrad, um zur nächsten Welt zu flitzen. Dabei liefert sich Jim ein hitziges 3D-Rennen mit der Psychocrow, einem finsternen Kopfgeldjäger. Ihr sammelt Turbo-Extras ein, um auf Lichtgeschwindigkeit zu beschleunigen, müßt Euch aber vor herumfliegenden Asteroidenbrocken in Acht nehmen.

Insgesamt stehen Euch knapp zwanzig Levels bevor. Jim irrt durch die Gänge einer Unterwasserstation, handelt sich durch elektrische Höhlen und besucht ein stockfinsternes Alien-Haus. Jump'n'Run-Stufen wechseln sich mit



Im Hyperraum liefert sich Jim atemberaubende 3D-Rennen mit dem Kopfgeldjäger Psychocrow.

Verfolgungsjagden ab, zwischendurch müßt Ihr Euer Köpfchen einsetzen oder punktgenau manövrieren – und immer gibt's etwas zu lachen, denn die Designer ließen sich zahllose Gags einfallen. Die Munition Eurer Waffe ist beschränkt, lädt sich zu einem Mindestsatz aber wieder auf. Als Extras könnt Ihr bitter notwendige Ersatzenergie aufnehmen oder einen Superschuß für die Jims Laserpistole einsammeln.

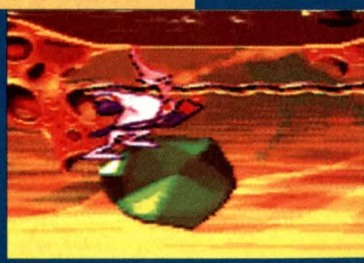
Im Gegensatz zu den

mehr oder weniger ähnlichen David-Perry-Werken der Vergangenheit ist "Earthworm Jim" ein völlig neugestaltetes und sehr viel liebevolleres Projekt: Viele Spezialeffekte, wunderschön gezeichnete Hintergründe und nicht zuletzt die unglaublich detaillierten Comic-Animationen von Jim verschaffen dem Spiel eine begeisternde Grafik. Spielerische Einfälle am laufenden Band und abwechslungsreiches Leveldesign sorgen auch bei Videospield Gourmets für zufriedene Gesichter.

Im November soll das überschwengliche Action-Jump'n'Run auf den Markt kommen, das uns MAN!ACs bereits jetzt an die Joypads fesselte – der Test folgt, sobald uns eine fertige Version in die Hände fällt.



Beim Bungee-Duell müßt Ihr das Seil des Schleimwesens durch Treffer zerstören



CAPCOM TOTAL

Auf der letzten CES-Messe stellte Capcom mehrere Software-Perlen in Aussicht.

Wir präsentieren Euch die ersten Fotos!

Bis kurz vor Redaktions-schluß stand noch gar nicht fest, ob "Super Street Fighter 2" (Super Nintendo) überhaupt in Deutschland veröffentlicht wird. Zuerstieß es, Nintendo würde auf die "Turbo"-Variante warten, doch kurzfristig wurden diese Pläne umgeschmissen. Zur Zeit wird unter Hochdruck an der deutschen Variante gearbeitet, die Veröffentlichung ist für Oktober geplant. Den Test des Spiels findet Ihr in MAN!AC 9/94.

Mit der Umsetzung ihres erfolgreichen Spielautomaten "Street Fighter 2" mauserte sich Capcom von heute auf morgen zu einem der wichtigsten Spielehersteller. Dank "Street Fighter 2" als Zugpferd konnte Nintendo in den USA Millionen von Grundgeräten absetzen – immerhin gab es das in Amerika heiß geliebte Prügelspektakel ursprünglich nicht für das Mega Drive. Binnen weniger Monate erscheinen weitere Bestseller (allen voran "Magical Quest"), erste Sega-Umsetzungen und bald auch deutsche Versionen des Prügel-Updates "Super Street Fighter 2". Gleich zwei Jump'n'Runs mit Disney-Charakteren stehen auf dem Capcom-Programm: In "Bonkers" übernehmt Ihr die Rolle des Cartoon-Polizisten D. Bobcat, der ständig auf der Jagd nach tollwütigen Toon-Verbrechern ist. Dank putziger Figuren ist "Bonkers" ein gewaltfreier Spaß nicht zuletzt für junge Spieler. Im zweiten Disney-Spiel, "The Great Circus Mystery", müssen Mickey und Minnie Entführer stellen, die eine Zirkuscrew verschleppt haben. Ob als Cowboy mit Cowgirl, Geisterjäger oder Bergsteiger – genau wie bei "Magical Quest" könnt Ihr die verschiedenen Werkzeuge und Waffen Eurer Figur einsetzen. Näheres zu den beiden Spielen verrät Euch Cartoon-Spezialist Ingo in



Mit "Demon's Crest" erscheint die überfällige 16-Bit-Variante der "Gargoyle's Quest"-Reihe auf dem NES.

unserem Disney-Feature ab Seite 22. Weniger knuddelig geht's bei der Umsetzung eines älteren Capcom-Automaten zur Sache: Superheld "Captain Commando" tritt gegen den außerirdischen Teufel Scumocide an, ohne dabei auf seine geliebten Flammenwerfer und anderer Vernichtungswaffen zu verzichten. Drei verschiedene Spielfiguren stehen zur Wahl, außerdem können zwei Spieler gleichzeitig antreten. Auch zu Marvels populärer Comicreihe "X-Men" präsentiert Capcom das passende Spiel. Zu Euren Gegnern zählen Magento, Wolverine, Gambit und all die anderen Bösewichte der Comic-Serie. Mit besonderer Spannung erwarten wir "Demon's Crest", die 16-Bit-Variante der klassischen NES-Reihe "Gargoyle's Quest". Das Fantasy-Abenteuer verbindet einen knackigen Schwierigkeitsgrad mit Grusel-Grafik und packender Fantasy-Atmosphäre. Schließlich wird mit "Mega Man X2" die Marathon-Serie um den gleichnamigen springenden Tausendsassa weitergeführt.



Captain Commando und seine Kollegen kümmern sich um Schwerverbrecher

Für's Mega Drive steht etwas weniger auf dem Programm: In "The Wily Wars" randaliert der Mega Man-Gegner Dr. Wily erstmals auf einer Sega-Konsole – Ihr dürft dabei viele Elemente aus den erfolgreichen NES-Spielen erwarten. Eine Lizenz des Comic-Giganten Marvel ist "Punisher", in dem ein totgeglaubter Ex-Cop auf eigene Faust mit den Verbrechern abrechnet. Ganz nach "Final Fight"-Manier verprügelt Ihr im Duett mit einem Freund die anstürmenden Super-Schurken. ak

CAPCOM'S CES-HIGHLIGHTS

Titel	Kapazität	Genre	Erscheinungs-termin bei uns
Super Nintendo			
Bonkers	8 MBit	Jump'n'Run	1. Quartal '95
Capcom Soccer Shootout	12 MBit	Sport	nicht geplant
Captain Commando	16 MBit	Beat'em up	nicht geplant
Demon's Crest	16 MBit	Action-Adventure	2. Quartal '95
Great Circus Mystery	12 MBit	Jump'n'Run	1. Quartal '95
Mega Man X2	k.A.	Jump'n'Run	nicht bekannt
Slam Masters	24 MBit	Sport	September
Super Street Fighter 2	32 MBit	Beat'em up	Oktober
X-Men	k.A.	Beat'em up	1. Quartal '95
Mega Drive			
Great Circus Mystery	12 MBit	Jump'n'Run	nicht bekannt
Mega Man – Wily Wars	12 MBit	Jump'n'Run	nicht bekannt
Slam Masters	24 MBit	Wrestling	nicht bekannt
Super Street Fighter 2	40 MBit	Beat'em up	erhältlich
The Punisher	16 MBit	Beat'em up	nicht bekannt



Ein Punisher kennt keine Gnade: Der Ex-Cop räumt reihenweise Halunken aus dem Weg.



Beim "Punisher"-Modul (Mega Drive) könnt Ihr auch mit zwei Figuren gleichzeitig antreten.

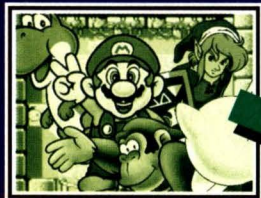
Nintendo®

DIE NINTENDO® SENSATION DES JAHRES!

Der Super Game Boy™
ist da!



Spielt alle Eure Game Boy™ Spiele auf dem großen TV-Bildschirm! In Farbe!



HAVE MORE FUN!

DARAUF HABEN MILLIONEN GAME BOY™ SPIELER GEWARTET:
Den Super Game Boy™!

Denn jetzt könnt Ihr alle Eure Game Boy™ Spiele auch auf dem Super Nintendo™ spielen. Mit dem Super Game Boy™. Und das heißt: auf dem richtigen TV-Bildschirm, 50x größer, in Farbe, mit Rahmen, die man selbst gestalten kann, mit Super-

Stereo-Sound und mit vielen anderen zusätzlichen Features! Tips und Tricks verrät Euch der 76seitige Spieleberater! Der ist nämlich gleich dabei. Der Super Game Boy™ von Nintendo® – ein völlig neues Spielerlebnis für über 100 Game Boy™



Spiele! Alle sind jetzt größer, schöner, bunter und machen noch mehr Spaß!

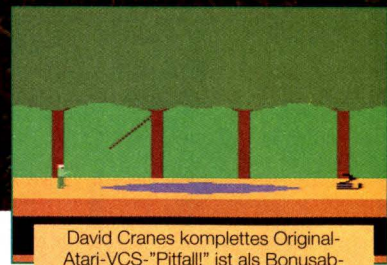
HAVE MORE FUN!

HARRY

&

SON

**Eine Legende kehrt zurück:
Nach zwölf Jahren und
zwei Konsolengenerationen
geht Pitfall Harry auf die
neuerliche Suche nach
Mysterien und Schätzen.**



David Cranes komplettes Original-Atari-VCS-"Pitfall!" ist als Bonusabschnitt in der Neuauflage versteckt

Der Altmeister gestaltete die beiden Atari-VCS-Folgen "Pitfall!" und "Pitfall 2: Lost Caverns". Mit der Neuauflage hat er aber nichts mehr zu tun, da er Activision vor Jahren verließ und zusammen mit einigen Kollegen den Videospieler Absolut Entertainment gründete.

Der Superhit "Pitfall!" (von David Crane 1982 programmiert) gehört mit millionenfach verkaufter Auflage zu den erfolgreichsten Videospielmodulen aller Zeiten. Der Hersteller Activision reaktiviert nun – mehr als zehn Jahre später – den Sohn des Forschers, der bevorzugt in Südamerika unterwegs ist und dort seit einer Expedition als verschollen gilt. Sohn Harry Jr. beginnt die Suche und gerät auf dem Mega Drive, dem Mega-CD und dem Super Nintendo ins gefährliche "Mayan Adventure".

Die Rettungsaktion führt Euch in das ehemalige Königreich der legendären Maya, deren Tempel längst verfallen und vom Regenwald überwuchert wurden. Wie einst der Papa reist Ihr zu Fuß durch den immergrünen Dschungel, weicht Sumpflöchern aus, schwingt Euch an Lianen über Abgründe und balanciert auf Krokodilsköpfen, um über Flüsse zu kommen. Daneben beherrscht Junior auch weitere Talente: Er ist mit Boomerang und Peitsche bewaffnet, die seit Indy Jones zur Standardaus-

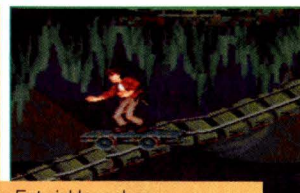
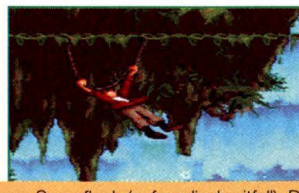
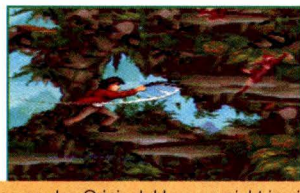
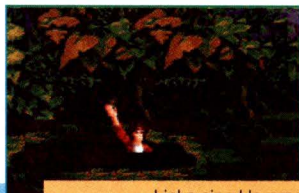


Harry Jr. im Tempel des Todes: Die Maya-Krieger sind viel lebendiger als ihr Ruf – und gar nicht gut auf Schatzsucher zu sprechen.

rüstung jedes Abenteurers gehört. Durch gezielte Steinwürfe aktiviert Ihr Schalter und treibt Tiere in die Flucht. Außerdem hangelt Harry sich an der Decke entlang oder benutzt elastische Urwaldpflanzen als Bungee-Seil. In einem verlassenen Bergwerk steigt Harry Jr. in eine Lore, die in rasender Fahrt durch die Stollen brettet; später erklimmt Ihr einen Wasserfall und entdeckt verwunschene Ruinen, in denen Geister und Skelette spuken. Um Euren Vater zu befreien, müßt Ihr den geheim-

nisvollen Maya-Tempel finden, in dem noch immer Priester der versunkenen Hochkultur hausen. Natürlich haben die Wächter mechanische Fallen und verwinkelte Labyrinthgänge angelegt, die Eure ganze Konzentration fordern.

Die Entwickler gaben sich Mühe, die Rückkehr von Pitfall Harry zu einem Ereignis zu machen: Famose Animationen, geschickt variiertes Spieldesign mit kleinen Rätseln. Im Frühjahr '95 dürft Ihr das Abenteuer im tropischen Regenwald aufnehmen.



Links eine Hommage an das Original: Harry versinkt in einem Sumpfloch (auf englisch pitfall). Die Entwickler gaben sich viel Mühe, den Helden aufwendig zu animieren – Aladdin bekommt langsam Konkurrenz.



Wie einst Indy Jones reist Ihr in einer Lore durch verlassene Bergwerke.



Nintendo®

NEU UND EXKLUSIV:

Das „More Fun Set“ von Nintendo®!

№
1

news!



Die Super-Spiel-Spaß-Sensation des Jahres!



Spiel Deine Game Boy™
Spiele in Farbe auf dem
Super Nintendo™!
Das More Fun Set
macht's möglich – und
vieles mehr!

- Spiel Super Nintendo™
Kassette, Super Mario World™
Kassette und High-Tech-
Controller sind gleich dabei.
- Spiel Deine Game Boy™ Spiele
auf dem Super Nintendo™ in
Farbe auf dem Großbildschirm:
Der Super Game Boy™ im Set
dient als Farb-Adapter.
- Zauberer: Dein Game Boy™ Spiel
erscheint in Farbe auf
dem großen TV-Bildschirm
- Jetzt kannst Du alle Super
Nintendo™ und alle Game Boy™
Spiele auf dem Super Nintendo™
spielen – in Farbe.
- Mit Super-Stereo-Sound.
- Außerdem enthalten: der Super
Game Boy™ Spielberater für
viele Tips und Tricks.
- Game Boy™ Spiele nicht enthalten.

PAL VERSION

Nintendo®

AN ALLE GAME BOY™ BESITZER!

Millionen begeisterter
Game Boy™ Spieler sind
aus dem Häuschen! Das
„MORE FUN SET“ von
Nintendo® macht alles mög-
lich – denn da ist wirklich
alles drin. Der neue Super
Game Boy™ Adapter:
• Spiel alle Deine Game
Boy™ Spiele auf der

Super Nintendo™ Konsole
über den großen TV-
Bildschirm – 50x größer, in
Farbe und mit Super-
Stereo-Sound. Der bei-
gefügte 76seitige Spiele-
berater enthält wertvolle
Tips und Tricks.
• Spiel Super Nintendo™
mit 16-Bit-Power – Super

Nintendo™ Konsole, High-
Tech-Controller und der
absolute 16-Bit-Hit „Super
Mario World™“ sind im
„MORE FUN SET“ ebenfalls
enthalten. „MORE FUN
SET“ – ein völlig neues
Spielerlebnis – Super-Spiel-
Spaß komplett!

HAVE MORE FUN!





MADDEN, DIE 5.

Darauf haben alle Football-Fans gewartet: Electronic Arts beschert uns die alljährliche "Madden"-Verbesserung für das Mega Drive. Für "Madden '95" wurde die Grafik neugestaltet, die Spieler sind nun digitalisiert. Fox-Network-Lizenz und die wichtigsten Spielernamen der NFL gehören ebenso zu den 95er-Neuerungen, wie zahlreiche unverbrauchte Spielzüge. Außerdem gelten die Regeländerungen der neuen NFL-Saison. Erheblich stärkere Gegner und Verletzungsrisiko vergrößern den Reiz am Saisonmodus, der zu allem Überflus auch noch mit Einzelstatistiken glänzt.

Madden '95, 16 Mbit, Electronic Arts, ab November für Mega Drive, im Januar für Super NES

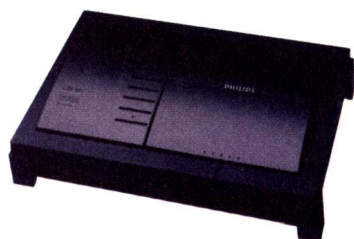


Meldet sich diese freundliche Dame, hat sich einer der Akteure verletzt.

LOW-PRICE-CDi

Npünktlich zum Herbstgeschäft ergänzt Philips die CDi-Produktpalette mit dem preiswerten CDi-Player 450. Optisch dem japanischen FM Towns nachempfunden, verarbeitet die rund 700 Mark teure CD-Konsole kommentarlos alle normalen CDi-Titel – eine additiv erhältliche Digital-Video-Cartridge gibt's für zirka 350 Mark.. Mitgeliefert wird eine Art Joypad, das für Spiele etwas besser geeignet ist als der Infrarot-Controller, der den bislang bekannten CDi-Konsolen beilag.

CDi-Player 450, Philips, ab September für rund 700 Mark im Handel



Verlaßt Euer Hotelzimmer und seid von nun an auf alles gefaßt

UNHEIMLICHE REISE

Synergy ist ein kleines japanisches Software-Haus, das sich der CD-ROM verschrieben hat und in regelmäßigen Abständen bedeutende Multimedia-Auszeichnungen abstaubt. Mit edler Grafik, dem gutem Ton professioneller Studiomusiker und der Dramaturgie des Synergy-Masterminds Haruhiko Shono beeinflussen Synergy-Produkte wie "Alice" und die Literatur-Umsetzung "Yellow Brick Road" (basiert auf dem "Wizard of Oz") auch die amerikanischen CD-ROM-Designer. "Tetsujin" ist das einzige 3DO-Spiel und gleichzeitig das liebloseste Produkt der Japaner.

Mit dem unheimlichen Abenteuer "Gadget" hat sich das Team um den Programmierer, Grafiker und Designer Shono jedoch wieder zu Höchstform aufgeschwungen – die Reise durch eine unbestimmten Zeit zwischen Zukunft und Vergangenheit ist eines der aufregendsten CD-Spiele der letzten Monate. Der Traumreise folgt Ihr ohne Icons und nahezu ohne Text, stattdessen lenken Sound, klare Effekte und die sauber gezeichneten Maschinen im Geiste von Jules Vernes Eure Schritte. "Gadget" ist in Japan und in den USA für 486er-PC und Apple Macintosh erhältlich. Als Mischung aus Film und Grafikadventure gewährt die CD einen Vorgeschmack auf Spiele der Playstation-Generation.

Gadget, CD-ROM, Synergy, als US- oder Japan-Import für PC und Mac im Handel.



POWER RANGERS

Wer am Wochenende zu den Frühaufstehern gehört und sich das morgendliche Programm der Privatsender reinzieht, kennt auch die "Power Rangers". Die mit minimalem Aufwand produzierte US-Serie erinnert im Ansatz an Ultraman: Fünf gelangweilte Teenager ziehen aus, um die Welt zu retten. Dazu verwandeln sie sich kurzzeitig in die "Power Rangers", Superhelden in schicken bunten Latex-Anzügen, gegen deren Superkräfte und Kampfmaschinen kein Bösewicht gewachsen ist. Die Lizenz der Realserie hat sich der japanische Entwickler Bandai geschnappt und auf Super Nintendo sowie Game Boy umgesetzt. Mit der Spielfigur Eurer Wahl (zwei Mädels, zwei Jungs und der Quoten-Dicke) durchkämmt Ihr zuerst im Alltagsdress, später als Superheld die Levels und verprügelt Bösewichte.

Mighty Morphin Power Rangers, 8 MBit, Bandai, demnächst in Deutschland für Super NES



Neben Pfeil und Bogen haben die Rangers auch andere Waffen dabei

HEAVENLY SYMPHONY, das beste

Mega-CD-Renn-

spiel (88% in

MANIAC 7/94) ist

nunmehr auch als

US-Version erhält-

lich. Unter dem

Titel "Formula

One: Beyond The

Limit" wurde das

CD-Spiel leicht

entschärft, zudem

könnt Ihr nun alle

Anweisungen und

Tips von Ingenieuren

und Team-

chefs in englischer

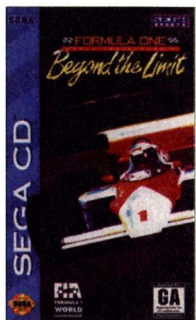
Schrift

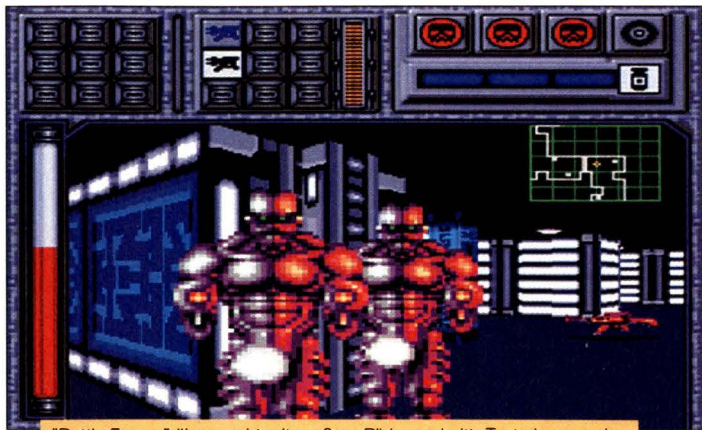
genießen. Die

deutsche Version

erscheint noch im

September.





"Battle Frenzy" überrascht mit großem Bildausschnitt. Trotzdem werden klaustrophobische Spieler bei der 3D-Schlacht ins Schwitzen kommen.

PANISCHE FLUCHT

Domarks futuristisches Abenteuer "Battle Frenzy" für das Mega Drive ist stark vom 3D-Schocker "Doom" beeinflusst: In subjektiver Perspektive rennt Ihr durch ein Alien-Raumschiff und metzelt alle Außerirdischen nieder, die sich Euch in den Weg stellen. Dazu manövriert Ihr durch verwinkelte Gänge, sucht nach Schlüsseln oder stärkeren Waffen und zerstört in jedem der zwölf Levels einen Plasma-Computer. Allerdings müßt Ihr Euch danach innerhalb von wenigen Minuten in Sicherheit bringen – kein leichtes Unter-



Spielt Ihr zu zweit, wird der Bildschirm in der Mitte geteilt.

fangen, denn der Strom fällt aus, sobald Ihr Eure Mission erfüllt habt. Außerdem könnt Ihr zu **zweit** mit geteiltem Bildschirm auf die Alien-Jagd gehen.

Battle Frenzy, 16 Mbit, Domark, ab Dezember für Mega Drive, Mega-CD geplant

Zwei verschiedene Modi hat

Domark ins Spiel gepackt: Ihr tretet entweder gemeinsam im Team an, und arbeitet Euch im Teamwork durch die Neon-

erleuchteten Gänge, oder Ihr bekriegt Euch in einer Arena – hier überlebt nur der, der schneller die Extrawaffen schnappt und sich hinter Wänden versteckt.

4Play for Jaguar: Das US-Entwicklerteam 4Play kündigt zu Weihnachten "Star Battle" für den Atari Jaguar an. Das 3D-Actionspiel wird aus der Cockpit-Perspektive gezeigt und sollte rasante Polygon-Grafik samt Gouraud Shading und Texture Mapping aufweisen. Via Modem sind auch Zwei-Spieler-Duelle möglich.

Komm zum Kampf: Videospielfachhändler Dynatex veranstaltet am 17. September ein "Mortal Kombat 2"-Turnier. Wer mitmachen will und auf entsprechende Fanartikel steht, prügelt sich Richtung Brückstr. 42-44 in Dortmund. MAN!AC Olli ist vor Ort.

Acclaim-Hotline: Wer das Neueste über Acclaim-Spiele erfahren will, wählt 0211/5233222. Der Anrufer bestimmt, welche Infos er haben will (Tips, Spielbeschreibungen, aktuelle Meldungen) – und zwar mit verbalen Kommandos, die der Telefoncomputer entschlüsselt. Also bitte d-e-u-t-l-i-c-h sprechen!

Super Sonic: Bereits Mitte Oktober liefert Sega Ihren neuesten Sonic-Streich fürs Mega Drive aus. Das Geheimprojekt "Sonic & Knuckles" ist ein 18-MBit-Modul, das nicht nur neue Welten, unbekannte Feinde und mehrere Endsequenzen aufweist, sondern auch eine neue "Lock-on"-Technologie verspricht. In Verbindung mit "Sonic 2" oder "Sonic 3", die jeweils auf das "Sonic & Knuckles"-Modul gestöpselt werden, könnt Ihr den frischen Sega-Helden durch die Levels der älteren Sonic-Abenteuer jagen und bislang unerreichte Bonuskammern und Power-Ups aufspüren.

dynatex

Logisch - mit allen deutschen Spielen am Start!

Anruf genügt über 1000 Spiele Anruf genügt

ALLE TOP-SPIELE FÜR ALLE SYSTEME IN UNSEREN LÄDEN

Kommt und staunt, oder ruft vorher an - wir haben SIE!!!

MS-DOS

CD ROM

3 DO

NEO GEO

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA MEGA DRIVE

SEGA CD

JAGUAR

SEGA CD

Unsere Hotline NUR für den Versand:
02 31 / 55 61 40
+ 57 32 33

Rüttenscheiderstr. 59
45130 ESSEN
Tel.: 02 01/79 66 52

BRÜCKSTR. 42-44
44135 DORTMUND
Tel.: 02 31/57 47 60

dynatex

HÄNDLER-ANFRAGEN ÜBER FAX: 0231/521553

THEO KRANZ VERSAND & LADEN

Super Nintendo

Super Game Boy	99,-
Action Replay Pro 2	99,-
Die Schlümpfe (dt. Texte)	114,-
Dschungelbuch	134,-
King of Dragons (Capcom)	109,-
Knights of the Round (Capcom)	109,-
Mortal Kombat 2	134,-
Super Pinball (Sept./Okt.)	94,-
Secret of Mana (dt. Texte, Spielb.)	114,-
Smash Tennis (4 Spieler)	119,-
Stunt Race FX	114,-
Super Metroid (+ Spieleberater)	114,-

Game Boy

Donkey Kong (256 Farben S. GB)	64,-
Dschungelbuch	64,-
Mortal Kombat 2	74,-

Mega Drive

Mega 32X (Mitte Nov.)	399,-
Action Replay Pro 2	99,-
Dschungelbuch	109,-
Dune 2	119,-
EA Tennis	119,-
Kawasaki Super Bikes	119,-
Landstalker (dt. Texte)	119,-
Mortal Kombat 2 (24 MB)	119,-
NHL Hockey '95	109,-
Shining Force 2 (Sept./Okt.)	134,-
Silverstar & Tweety	109,-
Super Street Fighter 2	134,-
Urban Strike (Sept.)	119,-
Virtua Racing	169,-

Mega CD

Mega CD 2 mit CD Spielebuch	449,-
Battlecorps	119,-
FIFA Soccer CD	109,-
Formula 1 Racing (Sept./Okt.)	119,-
Jurassic Park CD	89,-
Mega Race CD	99,-
NBA Jam CD	104,-
Rebel Assault (Okt.)	119,-
Soul Star	119,-
Thunderhawk	99,-
Tomcat Alley	89,-

Knallerpreise

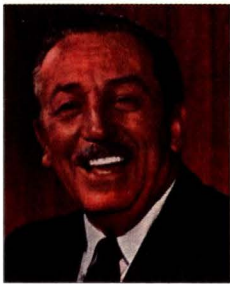
SUPER NINTENDO	
Aero the Acrobat	89,-
Aladdin	99,-
Daffy Duck	79,-
Equinox	99,-
Skyblazer	89,-
Tiny Toons	69,-
MEGA DRIVE	
Aladdin	89,-
Asterix	89,-
Castlevania	79,-
Chuck Rock 2	79,-
Rocket Knight Adventures	59,-
Sol Feace + Cobra Command CD	49,-
Spiderman vs X-Men	69,-
Street Fighter 2	79,-
Tiny Toons	59,-
ToeJam & Earl 2	89,-
Turtles Hyperstone Heist	59,-
Zombies	59,-

TEL. 09 31/ 57 16 01 ODER 06
JULIUSPROMENADE 11 97070 WÜRZBURG

Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten, Nachname 8,-, UPS DM 10,-, Porto Ausland DM 16,-

EIN HAUCH

Die Filme von Walt Disney sind Legende, von der auch die Spielehersteller gerne zehren. MAN!AC entführt Euch ins Wunderland der Trickfilmbelden.



Walt Disney wurde am 5. Dezember 1901 in Chicago/Illinois geboren und starb am 15. Dezember 1966 im kalifornischen Burbank. Der Autodidakt gründete den größten Unterhaltungskonzern der Welt und schuf unsterbliche Figuren und Trickfilme.



Wann immer der Name Walt Disney fällt, geraten die Menschen ins Schwärmen. Der amerikanische Trickfilmpionier war eine der wichtigsten Persönlichkeiten bei der Entwicklung der gezeichneten Bilder. Die Figuren seines Firmenimperiums eroberten den Erdball, und jedes Kind liebt die Helden, die vor mehr als 50 Jahren das Licht der Welt erblickten – Mickey Mouse, Donald Duck, Pluto oder Goofy. Auch die Videospilmacher schmücken sich gerne mit den sympathischen Protagonisten, sodaß bereits zu Zeiten des Atari VCS die ersten digitalen Abenteuer von Mickey und Donald über den Bildschirm flackerten.

Aber werfen wir erst einmal einen Blick in die Geschichte der Disney Studios: Walt Disney verdient sich bereits als Teenager seine Brötchen mit Zeichnen. In Kansas City arbeitet er 1919 mit einigen Kollegen an animierten Kurzfilmen für lokale Geschäftsleute, außerdem entwirft er Anzeigen und andere Werbeillustrationen. Finanzprobleme und Ärger mit Verleihern lassen seine ersten eigenen Trickfilmproduktionen scheitern. 1922 geht Disney nach Hollywood und bekommt durch seinen Demonstrationsfilm „Alice in Cartoonland“ (eine reale Schauspielerin gerät in die Welt der Trickfilmfigu-

ren) seine ersten Aufträge. Die erste Disney-Figur, die für eine Serie von Kinokurzfilmen entsteht, ist Oswald the Lucky Rabbit, ein Vorläufer der legendären Mickey Mouse. Obwohl Oswald einige Erfolge verzeichnet, muß Disney die Rechte an den Produzenten und Verleiher abgeben. Diese böse Erfahrung schlägt sich bis heute in der restriktiven Copyright-Politik nieder. Nach dem Verlust von Oscar entsteht 1927 Mickey Mouse, gezeichnet von Walt Disneys langjährigem Weggefährten Ub Iwerks. Mit „Steamboat Willie“ kommt 1928 der Durchbruch für den Mäuserich und Disney, nicht zuletzt, weil der Kurzfilm der erste Kino-Cartoon mit Ton war. Dabei arbeiteten gerade mal sechs Personen an dem Film. Durch Ton und Musik inspiriert, entsteht in den Folgejahren die Kurzfilmreihe „Silly Symphonies“. Nun zieht sich

Disney von der Zeichenarbeit zurück – der Perfektionist überläßt die handwerkliche Seite talentierten Mitarbeitern und konzentriert sich auf organisatorische Aufgaben. Er überwacht die Produktionen, kümmert sich um neue Stoffe und kontrolliert als letzte Instanz die Filmarbeit. Mickey entwickelt sich zum Superstar und gewinnt 1932 einen Sonderoscar. Nebenfiguren wie Minnie, Pluto oder Clarabelle Cow kommen hinzu. Im gleichen Jahr erweist sich Disneys Faible für neue Techniken als Glücksgriff, denn es gelingt ihm, das Farbfilmverfahren von Techicolor exklusiv für seine Produktionen zu erwerben. Als erster Farb-Cartoon kommt „Flowers and Trees“ in



VON MAGIE



© DISNEY

die Kinos, der prompt einen weiteren Oscar einheimst. Die Verbindung aus Charakterbildung, aufwendigen Animationen in Farbe und Musik ist trotz steigender Produktionskosten ein Erfolgsversprechen. Mit der Einführung des gutmütigen Trotters Goofy und der cholerischen Ente Donald Duck bleiben Kurzfilme weiterhin das große Standbein. Aber Disney will mehr: In fast zweijähriger Arbeit entsteht der erste abendfüllende Animationsfilm: „Snow White and the seven Dwarfs“ (Schneewittchen und die sieben Zwerge, 1937), ein internationaler Triumph für Disney und seine Crew. Die damals immensen Produktionskosten von 1,2 Millionen Dollar spielt der zauberhafte Film im Nu wieder ein. Auch die Nach-

folger „Pinocchio“, „Dumbo“ oder „Bambi“ verzaubern das Publikum. Disneys ehrgeizigstem Projekt „Fantasia“ ist hingegen nur ein bescheidener Erfolg vergönnt – zu unverdaulich für die breite Masse entfaltet sich die brillante Mischung aus orchestralen Musikthemen, die in verschiedenen Animationsstilen interpretiert werden. Durch den zweiten Weltkrieg und einen Streik, der zum Aderlaß in den Disney-Studios führt, geht die Qualität der Produktionen in den 40er Jahren merklich zurück. Erst ab 1950 kommen wieder bessere Filme: „Peter



Vor zwölf Jahren sammelten VCS-Spieler Sterne ein und wichen verzauberten Besen aus.

DISNEY-SPIELE

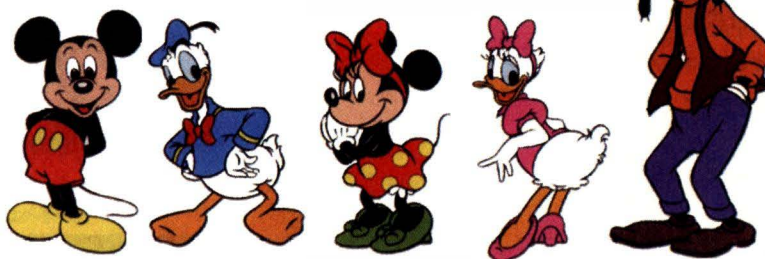
Eine weitere Firma des Konzerns ist Disney Software, das Disney-Figuren seit einigen Jahren an andere Spielehäuser lizenziert, darunter Sega, Capcom, Kemco und HiTech. Seit „Aladdin“ (mit Virgin/Sega) kooperiert Disney Soft mit diesen Entwicklern, bringt Know-How in Musik, Grafik und Dramaturgie, sowie eigene, filmerfahrene Animationskünstler in die Zusammenarbeit ein. Im Moment werkeln Disney-Zeichner an Projekten mit Virgin („Lion King“) und Sony Imagesoft („Mickey Mania“). Alleinverantwortlich entstehen dagegen PC- und Mac-Produkte: Neben Grafik-Adventures („Beauty and the Beast“) kommen auch animierte Storybooks (interaktive Filmschnipsel), Druckervorlagen oder Screen-Saver mit bekannten Trickfilm-Helden unter dem Banner von Disney Software auf den Markt.

Die ersten Videospielumsetzungen gab's aber lange vor der Gründung von Disney-Soft: Anfang der 80er Jahre erschienen zwei Module um Mickey Mouse und Donald Duck für Atari VCS 2600: „Sorcerer's Apprentice“ spielt die Passage aus „Fantasia“ nach, in der Zauberlehrling Mickey in Konflikt mit verzauberten Besen gerät. „Donald Duck's Speedboat“ ist dagegen ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem Ihr mit der berühmten Ente Felsklippen umschiffen müßt. Auch für Heimcomputer und das japanische Famicom (NES) erschienen einige Spiele, bevor das „richtige“ Disney-Modulzeitalter 1989 mit der Lizenzvergabe an Sega begann. Als nächstes kam Capcom für Nintendo-Konsolen dazu. Das erfolgreichste Disney-Lizenzmodul war bisher „Aladdin“ (Virgin für Mega Drive) mit mehr als zwei Millionen verkaufter Exemplare.

Pan“, „Susi und Strolch“, „Cinderella“ und „Dornröschen und der Prinz“ sind allesamt Klassiker. Disney hat sich längst zu einer Kinofabrik entwickelt, die unrentable Kurzfilmabteilung wird Mitte des Jahrzehnts geschlossen. Neben den Animationsfilmen entstehen auch Doku-



Das erste Mickey Mouse-Videospiel: „Sorcerer's Apprentice“ auf dem Atari VCS 2600.



© DISNEY



mentationen wie „Die Wüste lebt“ und später familienfreundliches Unterhaltungskino wie „Mary Poppins“ im kalifornische Hauptquartier in Burbank. Walt Disney selbst stirbt 1966, kurz nach der Fertigstellung des „Dschungelbuchs“. Mit „Bernhard und Bianca“ befinden sich die Disney Studios nach einigen schwächeren Streifen 1976 wieder auf dem künstlerischen Höhepunkt, der sich in den späten 80ern und Anfang der 90er Jahre durch die kommerziell erfolgreichsten Trickfilme aller Zeiten auszahlt: Die Einspielergebnisse der Oscar-gekrönten Streifen „Die Schöne und das Biest“ und „Aladdin“ sind unerreicht. Insgesamt erhielten Disney-Produktionen an die 50 Academy Awards und unzählige Nominierungen. Aus dem kleinen Studio wuchs ein welt-



Auf der Suche nach Minnie wandert Mickey in "Castle of Illusion" durch dunstverhangene Spinnennetze...



... und begegnet im Schlaraffenland einem Verwandten des Schmelzmonsters aus Zuckerguß.

MICKEY MOUSE



Die böse Königin aus "Dornröschen" hält Minnie im "Castle of Illusion" durch ihre Zauberkräfte gefangen.



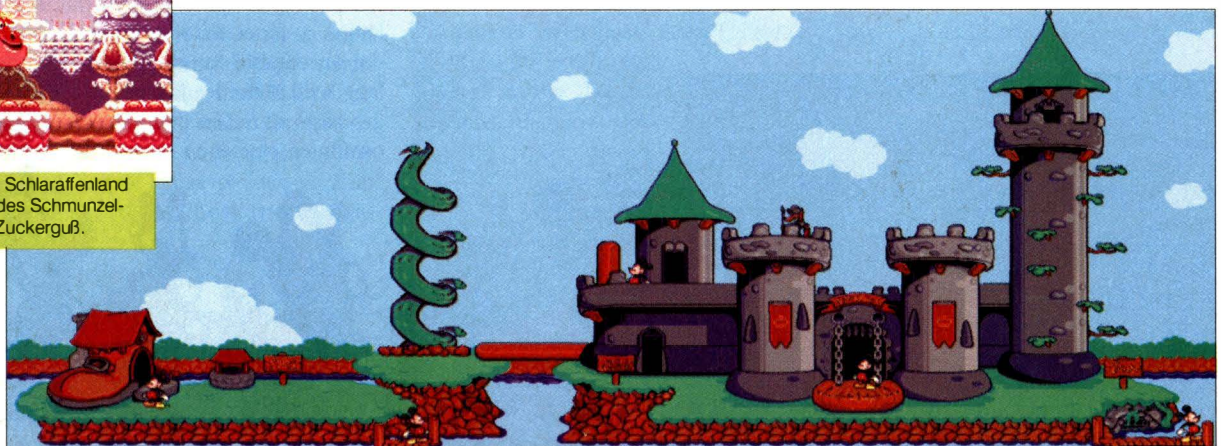
Verkehrte Spielzeugwelt, ein gigantisches Uhrwerk oder der messerstechende Riese, der mit jedem Treffer immer wütender wird – die Sega-Designer ließen sich einiges einfallen.

Als ältestem Held aus dem Disney-Stall gebührt dem Mäuserich die größte Ehre. Nicht umsonst war Mickey der erste Star, der märchenhafte 16-Bit-Abenteuer im „Castle of Illusion“ erlebte: Eine böse Hexe entführt Minnie und so muß Mickey mit Hilfe des Spielers durch Spukwald, Schlaraffenland oder ein verzwicktes Geisterschloß finden. Gegner wie Zinnsoldaten, Ritterrüstungen oder verzauberte Tiere erledigt Mickey mit gezieltem Sprung auf den Kopf oder mit einem Apfelwurf. Auf lediglich vier MBit brachten die Sega-Designer ein interessantes Spielablauf, einige Bonus- und



Leider mißlungen: Das viel zu schwere "Fantasia" wurde in Frankreich für das Mega Drive entwickelt.

Geheimgänge, witzige Animationen und wunderschöne Grafik unter. Auch heute noch gehört „Castle of Illusion“ zu den besten Mega-Drive-Jump'n'Runs.





"World of Illusion" überraschte mit individuellen Abschnitten für Mickey und Donald und einem gemeinsamen Fantasy-Trip.



Der Flug mit dem Teppich, Teamwork im Zwei-Spieler-Modus: Trotz netter Gags ist "World of Illusion" zu leicht.



Kater Karlo erweist sich auch in "World of Illusion" als unverbesserlicher Bösewicht.



Links die Capcom-Maus (seltsame Nasenform, zu große Hände), rechts das Sega-Pendant.

Der inoffizielle Nachfolger hieß „Fantasia“: Mickey arbeitet als Lehrling bei einem mächtigen Zauberer. Als der Hexer verweist, richtet Mickey mit seinen linkischen Zauberversuchen ein heillooses Chaos aus herumstreunenden Besen und wildgewordenen Wunderwesen an. So muß Mickey versuchen, wieder Ordnung in den Haushalt zu bekommen, bevor der Magier zurückkehrt. „Fantasia“, das von Infogrames in Frankreich entwickelt wurde, erreicht niemals die Klasse seines Vorgängers: Trotz guter Grafik nimmt der überharte Schwierigkeitsgrad jeglichen Spielspaß. Mit „World of Illusion“ schickte Sega Mickey Mouse und Donald Duck ge-

meinsam ins Rennen: Eine mysteriöse Statue versetzt Donald und Mickey in die Welt der Illusionen, die stark an Lewis Carrolls „Alice im Wunderland“ erinnert. Die beiden Helden bekämpfen Gegner mit einem magischen Cape, außerdem lernen sie neue Kunststücke. Ein Teppich läßt sie fliegen, sie schwimmen in einer Luftblase durch Unterwasserwelten oder müssen in einigen Abschnitten gemeinsam agieren, um Hindernisse zu meistern. Bekannte Figuren wie die Hexe Mim, Schmunzelmonster Elliott oder Kater Karlo warten als Endgegner. Erstmals haben die Helden Sprechrollen,

außerdem gibt es Spezialabschnitte für Mickey, Donald oder den Zwei-Spieler-Modus. Trotz schöner Grafik und guter Einfälle kann „World of Illusion“ zwar überzeugen, ist aber insgesamt zu leicht und zu kurz.

Capcoms erstes Disney-Modul kam 1993 in die Geschäfte: In „Magical Quest“ kämpft sich Mickey durch über zwanzig Abschnitte, um seinen Hund Pluto aus der Hand von Karlo zu retten. Die Maus schwimmt, rennt und springt durch die Levels, schlittert auf Eis oder schwitzt in einer Flammenhöhle. In verschiedenen Verkleidungen nutzt der Mäuserich auch unterschiedliche Talente: Als Feuerwehrmann löscht er brennende Plattformen, erklimmt als Robin-Hood-Verschnitt mit dem Entenhaken hochgelegene Spielbecken oder fliegt als Orient-Zauberer mit einem magischen Teppich.

Auch Capcom stattet das Mickey-Mouse-Abenteuer mit wunderschöner Grafik aus, versteckte Shops und viele spielerische Überraschungen locken den Spieler ans Joypad. Auch der Umfang des Abenteuers stimmt. Mickey-Puristen wundern sich allenfalls über Miceys seltsame Gesichtsform...



"Mickey's ultimate Challenge" von Hi-Tech ist ein unterhaltsames Lernspiel für Kinder.



In einem alten Schloß trifft Ihr auf bekannte Disney-Figuren, die Euch vor Rätseln stellen.

Titel	System	Hersteller	Bewertung
Castle of Illusion	MD, 1991	Sega	★★★★
Fantasia	MD, 1992	Sega	★★★
Magical Quest	SNES, 1992	Capcom	★★★★
Mickey's Ultimate Challenge	MD, SNES, 1994	HiTech	★
World of Illusion	MD, 1992	Sega	★★★



Durch verschiedene Verkleidungen kann Mickey in Capcoms "Magical Quest" auf dem Super Nintendo alle Herausforderungen bestehen.



Einmal mehr ist Karlo der Gegner, der den armen Pluto verschleppt hat.

DONALD DUCK



Am Südpol benutzt Ihr ein antikes ägyptisches Szepter, um ein Wickingertagebuch zu finden.



© DISNEY

Der berühmteste Entenich der Welt hatte einen tragenden Auftritt in „World of Illusion“, feierte aber bereits ein Jahr davor seine 16-Bit-Premiere: Als furchtloser Abenteurer folgt Donald in „Quackshot“ auf der Jagd nach einem antiken Schatz den Spuren von Indiana Jones. Bewaffnet mit Klostöpfen zieht er durch die Welt, besucht ägyptische Pyramiden, ein indisches Schloßlabyrinth, bittet Graf Dracula um eine Audienz und gerät an Gangsterboß Karlo, der seine Nefen kidnappt. Nebenbei entdeckt Donald verschiedene Artefakte, die ihm bei der Reise zur sagenumwobenen Enteninsel im Atlantik helfen. Gastrollen übernehmen Goofy, Gyro Gearloose (hierzulande als genialer „Ingeniör“ Daniel Düsentrieb bekannt) und ein Kreuzritter, der den Schatz der Enten bewacht. Mit der in der Statue versteckten Halskette gewinnt Donald die Liebe seiner verehrten Daisy zurück, außerdem ist er um viele Erfahrungen reicher.

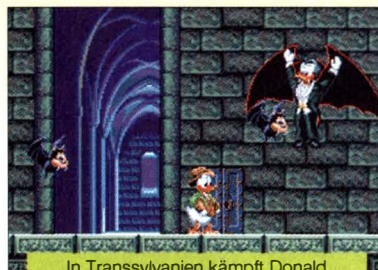
„Quackshot“ überrascht vor allem mit großen Spielfiguren, toller Musikbegleitung und witzigen „Indiana Jones“-Zitaten – Donald fährt in

Bergwerksloren, hüpfte über eine unsichtbare Brücke oder krabbelte durch

Titel	System	Hersteller	Bewertung
Goofy's Hysterical History	MD, 1994	Absolute	★★
Goof Troop	SNES, 1993	Capcom	★★★
Quackshot	MD, 1992	Sega	★★★★



Wer den dritten Teil der Indiana Jones-Trilogie gesehen hat, weiß, was Donald auf der unsichtbaren Brücke bevorsteht.



In Transsylvanien kämpft Donald gegen Graf Dracula – er ist am besten mit Popcorn-Schüssen zu bezwingen.



Donald sucht den sagenumwobenen Schatz der Enten, der von diesem Ritter bewacht wird.



Die „Quackshot“-Weltreise führt Euch auch in eine ägyptische Pyramide, die mit Feuerfallen wartet.

Tempelanlagen. Ein gut ausbalancierter Schwierigkeitsgrad, ein taktisch angehauchtes Waffensystem und die kleinen Adventure-Elemente machen das Modul zu einem unbeschwernten Jump'n'Run-Spaß – auch wenn nicht viel Disney-Atmosphäre aufkommt.



Die mittelpärchtige „Hysterical History Tour“ entführt Goofy auch in den wilden Westen Amerikas.

GOOFY

Der schlaksige Verlierertyp ist ebenfalls in eigenen Abenteuern unterwegs. Capcom verarbeitete die Fernsehserie „Goof Troop“ zu einem Südsee-Action-Adventure. Goofy und sein Neffe Max landen auf einer Pirateninsel. Um von dem Eiland zu entkommen, müssen Mechanismen geknackt, Fallen entschärft und Freiheuter mit gezielten Würfeln erledigt werden. Dabei können zwei Spieler kooperieren, um die Rätsel zu lösen. Geschicklichkeit und schneller Umgang mit dem Wurfknopf sind aber ebenso gefragt. Das Modul ist ein ordentlicher Zeitvertreib vor allem für jüngere Spieler. Die Grafik ist nicht berauschend, die Musik scheint eher aus Konamis „Parodius“ entsprungen zu sein. Traditionelles Hüpf-Terrain bevorzugt dagegen „Goofy's Hysterical History Tour“ von Absolute. Der Held arbeitet in einem Museum der Menschheitsgeschichte, schläft beim Ausgehen aber immer ein – und landet sogleich in verschiedenen Menschheitsepochen. So besucht er den Wilden Westen, die Steinzeit oder das Mittelalter. Hüpfen, Rennen und der geschickte Einsatz eines Greifarms bringen Goofy vorwärts. Kater Karlo taucht immer wieder als Gegner in den Alpträumen auf. Trotz Original-Sprachsamples und guten Animationen verzettelt sich dieses Modul im Mittelmaß. Grafik und Spieldesign sind glatter Durchschnitt, spielerische Glanzpunkte sucht man vergeblich.



Action-Adventure für zwei Spieler: „Goof Troop“ von Capcom entstand nach einer US-Fernsehserie.

Super NES

Actraiser 1	uk	99.00
Actraiser 2	dt	109.00
Adams Family Values	dt	99.00
Aero der Akrobat	dt	119.00
Alien 3	dt	99.00
Art of Fighting	dt	129.00
Arxyl	dt	109.00
Barkley: Shut up & Jam	us	129.00
Batman Returns	dt	109.00
Battle Cars	us	119.00
Battletoads	dt	99.00
Battletoads DD	dt	99.00
Black Thorne	dt	109.00
Bram Stoker's Dracula	dt	99.00
Bugs Bunny Rabbit R.	dt	125.00
Chaos Engine	dt	109.00
Chaplin 3	dt	99.00
Chuck Rock	dt	99.00

Clay Fighter	dt 111.00
Clay Mates	dt 99.00
Cool Spot	dt 119.00
Crash Dummies	dt 109.00
Cybernator	dt 109.00
Cyberpin	us 89.00
Desert Fighter	dt 119.00
Double Dragon 5	dt 109.00
Dr. Franken	dt 119.00
Dragon - Bruce Lee	dt 119.00
Dschungelbuch	dt 129.00
Eek the Cat	dt 99.00
Elite	dt 99.00

Equinox	dt 99.00
----------------	-----------------

F-Zero	dt 39.00
F1 Poleposition	dt 129.00
Fatal Fury 2	dt 119.00
Fievel der Mauswanderer	dt 109.00

Fifa Soccer	dt 109.00
Flinstones	dt 114.00
Fun & Games	dt 99.00
GP 1	dt 109.00
Harrier	dt 119.00
High Impact	us 109.00
Home Alone	dt 109.00
Humans	dt 99.00
Itchy & Scratchy Show	dt 109.00
John Madden 93	uk 99.00
King of Dragons	dt 99.00
Knights of the Round	dt 99.00
Lagoon	dt 119.00
Lamborghini	dt 119.00
Legend	dt 99.00
Lord of the Ring	dt 109.00
Magic Boy	dt 119.00
Major Title Golf	dt 79.00
Mario All Star	dt 89.00
Mario Andretti Racing	dt 109.00
Marka's Magic Football	dt 109.00
Maximum Carnage	dt 129.00
Maxwarrior	dt 129.00
Mega Man X	dt 109.00
Metal Marines	dt 129.00
Melroid	dt 109.00
Night & Magic 2-dt.Texte	dt 129.00

Flinstones	dt 114.00
Fun & Games	dt 99.00
GP 1	dt 109.00
Harrier	dt 119.00
High Impact	us 109.00
Home Alone	dt 109.00
Humans	dt 99.00
Itchy & Scratchy Show	dt 109.00
John Madden 93	uk 99.00
King of Dragons	dt 99.00
Knights of the Round	dt 99.00
Lagoon	dt 119.00
Lamborghini	dt 119.00
Legend	dt 99.00
Lord of the Ring	dt 109.00
Magic Boy	dt 119.00
Major Title Golf	dt 79.00
Mario All Star	dt 89.00
Mario Andretti Racing	dt 109.00
Marka's Magic Football	dt 109.00
Maximum Carnage	dt 129.00
Maxwarrior	dt 129.00
Mega Man X	dt 109.00
Metal Marines	dt 129.00
Melroid	dt 109.00
Night & Magic 2-dt.Texte	dt 129.00



Mortal Kombat 2	dt 139.00
Mr. Nutz	dt 105.00
Mystical Ninja	dt 119.00
NBA Jam	dt 129.00
NBA Jam & Multi Tab	dt 169.00
NHLPA Hockey '93	uk 99.00
Nick Faldo Golf	dt 89.00
Nigel Mansell	dt 113.00

On the Ball	dt 109.00
Operation Logic Bombs	dt 109.00
Pac Attack	dt 109.00
Paladins Quest	us 119.00
Pang	dt 99.00
Pierre le Chef	dt 119.00
Pinball Dreams	dt 99.00
Pink Panther	dt 119.00
Pirates a.J. Dark Water	dt 129.00
Player Manager	dt 79.00
Plak	dt 89.00
Pocky & Rocky	dt 119.00
Pop'n Twin Bee	dt 119.00
Pop'n Twin Bee 2	dt 119.00
Power Rangers	dt 119.00
Prince of Persia	dt 109.00
Race Drivin	uk 69.00
Radical Rex	dt 119.00
Rosenmährer Mann	uk 119.00
Robocop vs. Terminator	dt 109.00
Rock'n Roll Racing	dt 109.00

Schlümpfe (dt. Text)	dt 109.00
-----------------------------	------------------

Schneewittchen	dt 117.00
Seasequest DSV	dt 119.00

Secret of Mana	dt 105.00
-----------------------	------------------

Secret of Mana	us 129.00
Smash Tennis	dt 109.00
Soccer Kid	dt 109.00
Solitaire	dt 99.00
Space Ace	dt 109.00
Spectre	dt 99.00
Star Flight Academy	dt 109.00
Star Trek 1-n.Gener.	dt 109.00
Star Wars	dt 115.00
Star Wars 2	dt 119.00
Star Wing	dt 99.00
Streetfighter 2 Turbo	dt 129.00

Striker	dt 79.00
----------------	-----------------

Stunt Race FX	dt 109.00
Sunset Riders	dt 109.00
Super Battle Tank 2	dt 119.00
Super Battle Tank	nl 99.00
Super Bomberman	dt 99.00
Super Conflict	dt 99.00

Super Game Boy & Donkey Kong	dt 149.00
---	------------------

Super Hockey	dt 109.00
Super Putty	dt 125.00
Super Streetfighter 2	us 149.00
Syndicate	dt 109.00
Tazmania	dt 119.00
Terminator 2	dt 116.00
Tetris 2	us 119.00

Tiny Toons	dt 89.00
-------------------	-----------------

Top Gear 2	dt 109.00
Total Carnage	dt 119.00
Turn and Burn	dt 119.00
Turtles 4	dt 109.00
Ultraman	uk 89.00
Utopia	dt 115.00
Val d'Isere Champ.	dt 119.00
Virtual Bart	dt 109.00
WCW Wrestling	dt 109.00
WWF Royal Rumble	dt 99.00
We're Back	dt 99.00
Where I.L. World i.Car.	dt 109.00
Wing Com. Secret Mis.	dt 119.00
World Class Soccer	dt 115.00
World Cup Striker	dt 129.00
World League Basketball	dt 87.00
Yogi Bear	dt 105.00
Young Merlin (16 MB)	dt 129.00
Zelda-Link to the Past	dt 89.00
Zombies	dt 113.00
Zool	dt 119.00

Zubehör

6 Spieler Adapter	dt 49.00
ASCII Joypad	dt 49.00
Action Replay Pro 2 S.NES	dt 99.00
Cinch Kabel S.NES	dt 19.00
Cinch Kabel (m. Scart)	dt 29.00
Game Moge (Mogelmodul)	dt 99.00
Infrarot Joypads Acclaim	dt 119.00
Joypad (Nintendo)	dt 39.00
Maus für S.NES	dt 44.00
Prog. Univ. Adapter	dt 59.00
Scart Kabel S.NES	dt 19.00

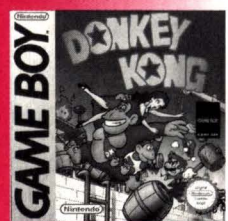
Super Game Boy	dt 99.00
-----------------------	-----------------

Super NES More Fun Set	dt 309.00
Super NES Power 3 Set	dt 349.00
Super NES ohne Spiel	dt 199.00

Super Scope - 6 Spiele	dt 99.00
Univ. Adapter (60 Hz)	dt 39.00
Verläng. Joypad 2.5m	dt 15.00

Gameboy

Battletoads	dt 59.00
Blonic Commando	dt 59.00
Blues Brothers	dt 59.00
Bram Stoker's Dracula	dt 55.00
Castle Quest	dt 55.00
Chuck Rock	dt 55.00
Cool Spot	dt 59.00
Daffy Duck	dt 59.00



Donkey Kong (SGB)	dt 59.00
--------------------------	-----------------

Dr. Franken	dt 59.00
-------------	----------

Dschungelbuch	dt 59.00
----------------------	-----------------

Duck Tales	dt 59.00
Duck Tales 2	dt 59.00
F1 Race & 4 Sp.Adap.	dt 29.00
Fidgets	dt 59.00
Flinstones - Movie	dt 55.00
Gear Works	dt 55.00
Hammerin' Harry	dt 59.00
Home Alone 2	dt 59.00
Hyperdunk	dt 59.00
Jelly Boy	dt 59.00
Jurassic Park	dt 69.00

Kirby's Pinball Land	dt 49.00
-----------------------------	-----------------

Kirby's Dream Land	dt 49.00
Klöp'n Ballu	dt 59.00
Lamborghini	dt 59.00
Looney Tunes 2	dt 59.00
Luck	dt 69.00
Mario & Yoshi	dt 55.00
Mickey Mouse	dt 59.00
Micro Machines	dt 59.00
Misile Command	dt 49.00

Mortal Kombat 2	dt 65.00
------------------------	-----------------

Mt. Pac-Man	dt 49.00
Muhammed Ali Boxing	dt 59.00
Mystic Quest	dt 59.00
NBA Jam	dt 69.00
Pinball Dreams	dt 59.00

Pop'n Twin Bee	dt 59.00
-----------------------	-----------------

Power Rangers	dt 59.00
Probotector 2 (SGB)	dt 59.00
Prophecy Viking Child	dt 49.00
Rosenmährer Mann	dt 69.00
Robocop vs. Terminator	dt 59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt 59.00
Seasequest DSV	dt 59.00
Simpsons Krus. Fun H.	dt 59.00
Spor	dt 49.00
Star Wars 2 (Empire)	dt 69.00
Super Mario Land 2	dt 64.00

Super Mario Land 3	dt 59.00
---------------------------	-----------------

Tetris	dt 45.00
Tetris 2	us 66.00
Titus the Fox	dt 59.00
Total Carnage	dt 49.00
WCW The Main Event	dt 59.00
WWF 3 King of Ring	dt 59.00
World Cup Striker	dt 59.00
World Cup USA '94	dt 69.00
Yogi Bear	dt 59.00
Yoshi's Cookie	dt 49.00
Zelda	dt 59.00
Zen Intergal. Ninja	dt 59.00

Zubehör

Action Replay Pro	49.00
Game Boy Ser Set	dt 199.00
Game Boy Kombi Tasche	39.00
Game Boy Energy Pack	39.00
Game Boy FM-Tuner	29.00
Game Boy ohne Spiel	dt 99.00

Mega Drive

Adams Family Values	dt 89.00
Aero the Akrobat	dt 119.00
Aladdin	dt 89.00
Andre Agassi Tennis	dt 69.00
Andretti Racing	dt 109.00

Ariella - Meerjungfrau	dt 89.00
Art of Fighting	dt 109.00
Asterix 1	dt 109.00
Back to the Future 3	dt 109.00
Barkley Shut up & Jam	dt 89.00
Batman Returns	dt 89.00
Battletoads	dt 99.00
Battletoads DD	dt 89.00
Blades of Vengeance	dt 89.00
Bram Stoker's Dracula	dt 89.00
Brett Hull Hockey	dt 85.00
Bubba 'n' Sitx	dt 109.00
Captain Planet	dt 89.00
Castlemania - New Gen.	dt 89.00
Chaos Engine	dt 109.00
Clay Fighter	dt 109.00
Cool Spot	dt 99.00
Crash Dummies	dt 99.00
Crisis Ball	dt 99.00

Double Clutch	dt 49.00
----------------------	-----------------

Dr. Robotniks	dt 99.00
Dragon - Bruce Lee	dt 99.00

Dschungelbuch	dt 99.00
----------------------	-----------------

Dune 2	dt 109.00
---------------	------------------

Dynamit Headdy	dt 109.00
----------------	-----------

EA Tennis	dt 109.00
------------------	------------------

Elite	dt 89.00
Eternal Champions	dt 129.00
F-15 Strike Eagle 2	dt 109.00
F1 (Ind. Batterie)	dt 105.00
Fatal Fury 2	dt 109.00
Ferrari F1 Grand Prix	dt 99.00
Fifa Soccer	dt 99.00
Flashback	dt 109.00
Flinstones	dt 99.00
Fun & Games	dt 89.00
Global Gladiators	dt 84.00
Gynaox	dt 99.00
Hardball '94	dt 99.00
Hyperdunk	dt 109.00
Incredible Hulk	dt 109.00
Itchy & Scratchy Show	dt 99.00
Jordan Adventure	dt 99.00
Jurassic Park Rampage	dt 109.00
Kawasaki Super Bikes	dt 119.00
Landstalker	dt 109.00
Larus Baseball	dt 109.00
Last Battle	dt 109.00
Linking	dt 119.00

Lost Vikings	dt 109.00
---------------------	------------------

Lotus Turbo Challenge 1	dt 79.00
Lotus Turbo Challenge 2	dt 89.00
Marble Madness	dt 79.00
Marka's Magic Football	dt 119.00
Maximum Carnage	dt 117.00
Mazin Wars	dt 105.00
McDonald's Tree Land	dt 99.00

Mega Bomberman	dt 99.00
-----------------------	-----------------

Mega Turrican	us 99.00
Mega Man	dt 59.00
Mig 29	dt 99.00

Mortal Kombat 2	dt 119.00
------------------------	------------------

Mutant League Football	dt 69.00
NBA Jam	dt 119.00
NBA Showdown	dt 109.00
NHLPA Hockey '93	dt 79.00
NHLPA Hockey '95	dt 109.00
Normy's Beach Babe	dt 89.00
Offshoots	dt 89.00
PGA Euro Tour	dt 89.00
Pogo Golf 3	dt 99.00

Pete Sampras Tennis	dt 109.00
----------------------------	------------------

Pink Panther	dt 109.00
Pirates a.J. Dark Water	dt 109.00
Prince of Persia	dt 99.00
Ran & Stimp	dt 99.00
Robocop 3	dt 99.00
Robocop vs. Terminator	dt 49.00
Rocket Knight Adventure	dt 69.00
Rolling Thunder 2	dt 99.00
Shadow of the Beast 2	dt 69.00
Shadowrun	us 109.00
Simpsons Barts Nightm.	dt 99.00
Snake, Rattle 'n' Roll	dt 59.00
Sonic 1	dt 79.00
Sonic 2	dt 85.00
Sonic 3	dt 129.00
Sonic Spinball	dt 99.00

Sonic vs. Knuckles	dt 119.00
---------------------------	------------------

Spiderman/X-Man	dt 99.00
Streetfighter 2 Champ.	dt 129.00
Streets of Rage 3	dt 129.00
Strider	dt 45.00

Strider 2	dt 99.00
Subterranean	dt 109.00

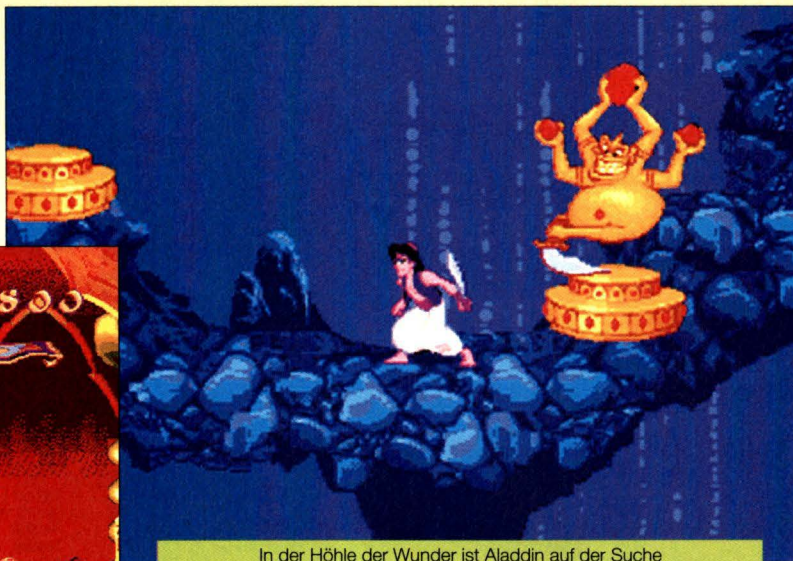
Sup. Streetfight. 2	dt 129.00
----------------------------	------------------

Superman	dt 99.00
Sylvester and Tweety	dt 109.00
Talman Adventure	dt 89.00
Tazmania	dt 99.00

ALADDIN



Großvesir Jaffar ist ein zauberkundiger Bösewicht (Mega Drive).



In der Höhle der Wunder ist Aladdin auf der Suche nach der Wunderlampe.

Märchen aus 1001 Nacht werden wahr: Der Streifen entwickelte sich zum kassen-trächtigsten Publikumsknüller in der Geschichte der animierten Kinofilme. Viele Millionen Besucher wollten erleben, wie sich der Dieb Aladdin mit seinem kleinen Affenfreund Abu durch das Morgenland schlägt, bevor er sich in die

schöne Prinzessin

Jasmin verliebt. Mit Hilfe des Geistes der Wunderlampe scheinen sich alle Wünsche Aladdins zu erfüllen. Aber da

ist noch der bitter-
böse Großvesir, der

seine Pläne durch
den Helden gefähr-

det sieht. Mit Zau-
berkräften versucht

er, Aladdin aus dem
Weg zu räumen –

und klagt dessen
Wunderlampe...

Für die Mega Drive-

Version arbeiteten

gleich drei Giganten

eng zusammen: In

Kooperation mit

Sega und Disney-

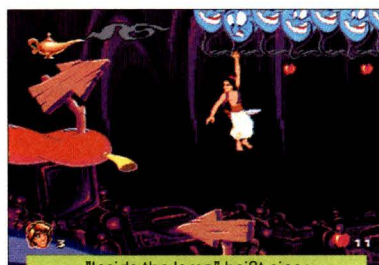
Zeichnern entwick-

elte Virgin eines
der grafisch spekta-

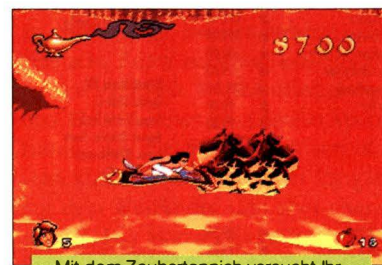
kulärsten Videospie-

le. Die ausgefeilten

Animationen unter-



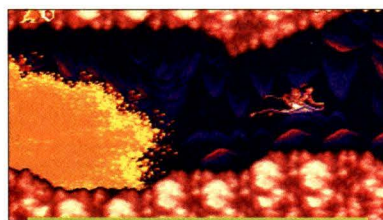
"Inside the lamp" heißt einer der seltsamsten Spielabschnitte in Virgins "Aladdin".



Mit dem Zauberteppich versucht Ihr, vor der heranstürzenden Lavawelle zu fliehen.



Capcom ist wieder für die Super-Nintendo-Version verantwortlich.



Auch hier gibt es einen rasanten Flug auf dem magischen Teppich...



...und begegnet Aladdin auf dem Markt von Agrabah unfreundlichen Soldaten.

scheiden sich nur wenig vom Trickfilm und setzten einen neuen Maßstab. Spielerisch ist „Aladdin“ ein actionreiches

Jump'n'Run mit Bonus-

runden auf dem fliegen-

den Teppich oder als

Affe Abu.

Das Modul lebt vor allem

von der fabelhaften Gra-

fik, obwohl die Reise

etwas kurz geraten ist

und die Endgegner sich

noch etwas Kraft anfu-

tern müssen.

Nicht ganz so imposant

ist die Optik der Super-Nintendo-Fas-

sung ausgefallen. Das Modul basiert auf

„normalen“ Animationen, der Spiel-

ablauf ist ruhiger und getragener. Statt

Schwertgefechtel werden dem Spieler

punktgenaue Steuerkün-

ste abverlangt, die an oft

an den Orient-Klassiker

„Prince of Persia“ erin-

nern. Vom Levelaufbau

halten sich beide Vari-

anten eng an die Filmvor-

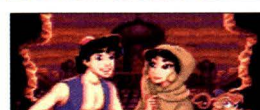
lage.

Je nach Vorliebe sollten

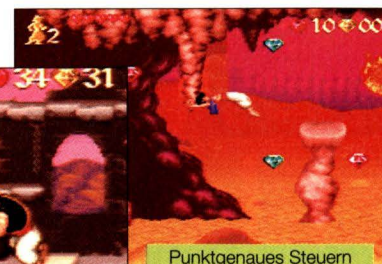
sich die Spieler zwischen

den Versionen entschei-

den, die beide mit dem



Über den Dächern der Stadt versucht Aladdin, den goldenen Scarabäus zu finden.



Punktgenaues Steuern wird in der Super-NES-Variante gefordert.

Oscar-gekrönten Sound-

track unterlegt sind.

Titel	System	Hersteller	Bewertung
Aladdin	MD, 1993	Virgin	★★★★
Aladdin	SNES, 1993	Capcom	★★★★

MEGARACE

THE RIDE OF YOUR LIFE OR DEATH

BEWARE!

THIS IS WAY BEYOND WHAT YOU'D EXPECT



WELCOME TO A FUTURE WHERE HUMANS, CRAVING
MORE POWERFUL SENSATIONS OF AMUSEMENT HAVE
DESIGNED THE ULTIMATE THRILL RIDE.



MINDSCAPE INTERNATIONAL
SOFTWAREVERTRIEB GMBH
DAIMLERSTRASSE 11
41564 KAARST
DEUTSCHLAND

FILMUNSETZUNGEN

Die bezaubernde Meerjungfrau Ariel läutete ein großes Trickfilm-Revival ein, der US-Entwickler Blue Sky setzte für Sega die Mega-Drive-Adaption in Szene. Ariel (in Deutschland "Arielle") muß ihre Gefähr-

tinnen befreien, die in Tiefseelabyrinthen als verzauberte Seeschlangen der Rettung harren. Die Heldin schwimmt durch Korallenriffe, versunkene Schiffswracks oder unterseeische Höhlen, weist übellaunige Raubfische mit gesungenen Noten in die Schranken und kämpft gegen fiese Endgegner. In Unterwassershops kauft die Meeresprinzessin Extras und Energie ein. Der Spielablauf beschränkt sich auf Herumpaddeln, es gibt lediglich vier Abschnitte. Nur die Calypsomusik mag einigermaßen zu gefallen, ansonsten sollte das Spiel auf den Meeresgrund versenkt werden.

Die schöne Belle erlöst durch ihre Liebe einen Prinz, der sein Leben als häßliches Tier fristen muß – das romantische Märchen um „The Beauty and the Beast“ eignete sich besonders gut als Vorlage zu einem Disney-Film. Sunsoft

brachte gleich zwei Spiele für das Mega Drive auf den (amerikanischen) Markt. Als Marketing-Gag sollte „Belle's Quest“ (eine Mischung aus Jump'n'Run und Adventure) die Mädchen, „Roar of the Beast“ (reiner Action-Jump'n'Run) dagegen mehr das männliche Publikum ansprechen. Trotz stilvoller Grafik plazieren sich beide Spiele im Mittelfeld:

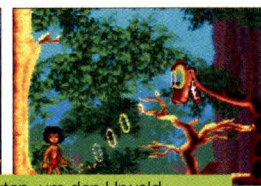
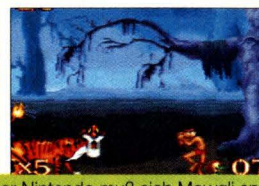
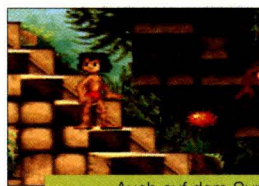
Titel	System	Hersteller	Bewertung
Ariel – Little Mermaid	MD, 1993	Sega	★
Belle's Quest	MD, 1994	Sunsoft	★★
Jungle Book	MD/SNES, 1994	Virgin	★★★
Roar of the Beast	MD, 1994	Sunsoft	★★
Tails'pin	MD, 1993	Sega	★



Ariel(le) paddelt in "Little Mermaid" auf dem Mega Drive durch unterseeische Labyrinth.



Mowgli kämpft mit der Schlange Kaa und nutzt Katapulte im Mega Drive-"Dschungelbuch".



Auch auf dem Super Nintendo muß sich Mowgli sputen, um den Urwald vor dem gemeinen Tiger Sherr Khan (Mitte) zu retten.

Ein Titel leidet an den simplen Rätseln, dem anderen fehlt's an überzeugenden Ideen.

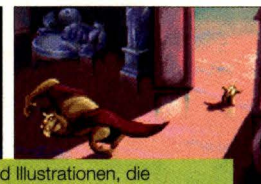
„Versuch's mal mit Gemütlichkeit...“: dieser und andere Ohrwürmer machten das „Dschungelbuch“ zu einer der erfolgreichsten Disney-Produktionen. Klar, daß Videospielumsetzungen nicht fehlen dürfen – und das ein Vierteljahrhundert nach der Erstauflage. Virgin kümmerte sich um beide 16-Bit-Systeme und läßt den Spieler die Urwaldabenteuer von Mowgli nachempfinden, der als Findelkind von Wölfen großgezogen wurde. Mowgli erlebt Hüpfabschnitte, fliegt durch eine Baumsiedlung und versucht, aus der zerfallenden Urwaldstadt zu entkommen. Beide Module sind gut gestaltet, reißen in Punkto Originalität aber keine Bäume aus. Trotzdem werden Jump'n'Run-Fans gut unterhalten, vor allem die farbenfrohe und detailreiche Grafik begeistert.

Der beliebte und beliebte Dschungel-

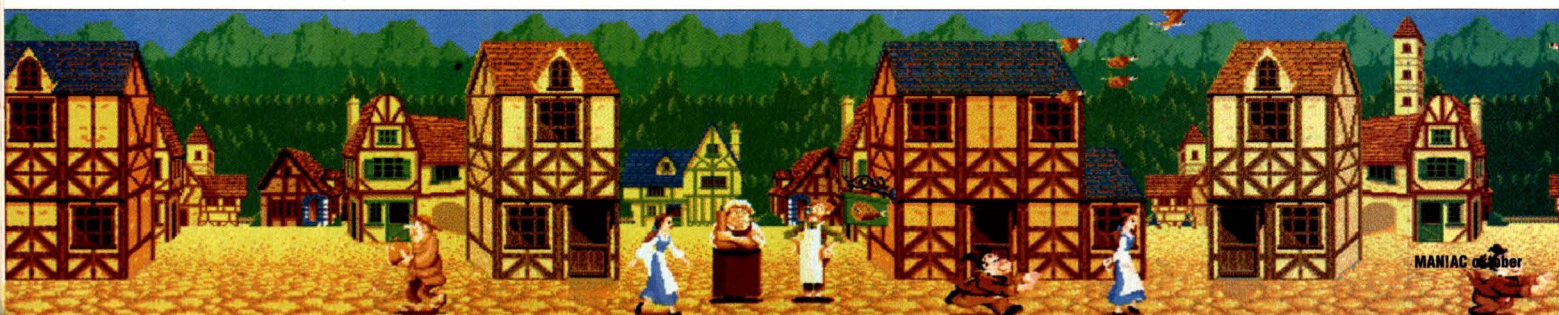
buch-Bär Balu wurde für eine Fernsehserie recyclet: In „Talespin“ mutierte er zum Frachtpiloten, der immer wieder an den Industriemagnaten (Tiger Sherr Khan) gerät. Die Sega-Umsetzung der Serie schickt Balu samt Kumpel Kit auf die Suche nach verlorenen Frachtkisten. Zwischendurch wird im Flugzeug horizontal geballert. Durch schwache Grafik und Dumpsound geriet „Talespin“ zur lieblosen Umsetzung einer durchschnittlichen Serie.



"Roar of the Beast": Als Tier versucht Ihr in Jump'n'Run-Abschnitten, die holde Belle zu erobern.



Sehr stilvoll sind die vielen Zwischensequenzen und Illustrationen, die geradewegs aus der Kinovorlage zu stammen scheinen.





"Die Schöne und das Biest: Hudsons Super-NES-Modul bietet mehr als nur simple Jump'n'Run-Aufgaben.



Die Abenteuer der "Bonkers"-Comic-Cops bringt demnächst Capcom auf das Super Nintendo.

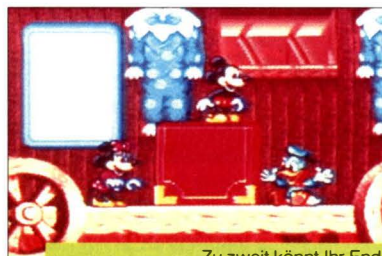


Ihr kämpft Euch durch Kellergewölbe und Winterlandschaften, um das Herz der schönen Belle zu gewinnen.

SNEAK-PREVIEW

Mickey und Minnie spielen die Hauptrollen in Capcoms „The Great Circus Mystery“, wo sie die verschwundenen Tiere eines Zirkus suchen. Wie in „Magical Quest“ verschaffen verschiedene Kostüme den Mäusen neue Fähigkeiten. Zur Auswahl stehen u.a. ein Cowboy-Outfit oder die Klamotten der Ghostbusters. Das Spiel erscheint im Laufe des Jahres für Super Nintendo und Mega Drive. Basierend auf dem Fernseh-Cartoon kommen „Disney's Bonkers“ in den Super-NES-Modulschacht. Ihr steuert D. Bobcat, das neueste Mitglied in Hollywoods Zeichentrickpolizei. In verschiedenen

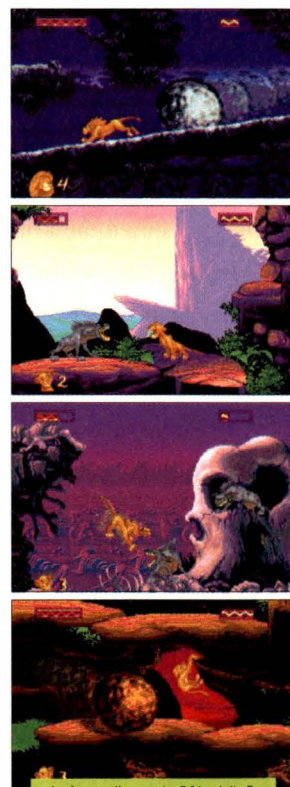
Kulissen der Traumfabrik jagt Ihr kriminelle Toons, lustige Slapstickeinlagen sind garantiert. Die Mega-Drive-Lizenz der Cartoon-Cops hat Sega erworben. Die Umsetzung des nächsten Disney-Hits „The Lion King“ betreut Virgin. Der kleine Simba ist dazu bestimmt, einmal als König über den Dschungel zu regieren. Sein finsterer Onkel Scar will aber selbst herrschen und gefährdet das Leben des Löwenjungen. Während des Spiels wird der Held erwachsen: In den ersten Levels steuert Ihr einen kleinen Simba, der durch Jump'n'Run-Szenen wandert. Im Verlauf wird er immer größer, stärker und lernt neue Fähigkei-



Zu zweit könnt Ihr Ende des Jahres versuchen, die „Great Circus Mystery“ von Capcom zu lösen.



ten. Gleichzeitig mit seinen neuen Talenten wird auch das Spieldesign immer anspruchsvoller. Ein Team von 15 Disney-Animationskünstlern erstellt über 2000 neue Bewegungsphasen, außerdem werden aufwendige Hintergrundgrafiken erarbeitet. Die Soundtracks auf Super NES und Mega Drive enthalten viele Stücke der Originalmusik, die von Elton John komponiert wurde. Hudson Soft hat sich ebenfalls eine Lizenz geschnappt: „The Beauty and the Beast“ basiert auf dem gleichnamigen Kinofilm. Mit dem Biest müßt Ihr ein Dutzend Jump'n'Run-Levels überstehen und gleichzeitig Belle näherkommen. Dabei tickt allerdings die Zeit erbarmungslos gegen Euch. Das Biest kämpft sich durch die Katakomben des Schlosses und wird von verwunschenen Gegenständen angegriffen, außerdem habt Ihr auch die Tierwelt gegen Euch. Durch einen gewaltigen Urschrei aktiviert Ihr schwebende Plattformen. Neben den Räumen des Schlosses muß das Biest auch in bitterkalten Winterlandschaften und im verhexten Garten den Weg zu Belle finden. Der geplante Veröffentlichungstermin für das Super-Nintendo-Modul ist im November.



Aufwendiger als „Aladdin“: Virgins neuer Disney-Streich heißt „The Lion King“.

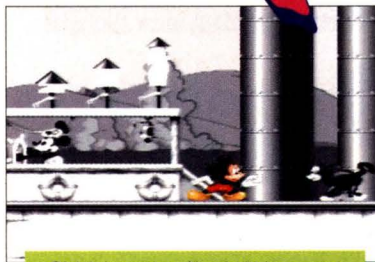




**Sony sonnt sich im
Disney-Licht: Das erste
Mickey-Spiel des Medien-
riesen beleuchtet Leben &
Karriere des weltbe-
rühmten Mäuserichs.**

Für „Mickey Mania – The timeless Adventures of Mickey Mouse“ sicherte sich Sony die Mithilfe von trickfilmerproben Zeichnern des Hauses Disney. Zusammen mit dem erfahrenen Entwicklerteam Traveller's Tales aus England machten sich die Unterhaltungsprofis an ein Mammutprojekt, das Mickey-Fans mit Mega Drive, Super Nintendo und Mega-CD ab Dezember begeistern soll. Dabei orientiert sich das Spiel nicht an einem bestimmten Filmthema, sondern nimmt gleich die gesamte Karriere der Maus auf's Korn: Jeder Level zitiert einen Mickey-Mouse-Kurzfilm, der als Meilenstein in die Erfolgsgeschichte von Walt Disneys Lieblingscharakter einging.

So beginnt die Reise durch die Videospielwelt natürlich mit „Steamboat Willie“, dem ersten großen Auftritt Mickeys im Jahre 1928. Der Schwarz-Weiß-Cartoon war der erste Zeichentrickfilm mit Ton, dementsprechend orientieren sich Grafik und Sound am frühen Meisterwerk: Mickey wandert über Käpt'n Willies Flußdampfer, der ebenso wie die Umgebung in Grautönen gehalten ist. Ihr aktiviert Brücken, mißbraucht schlafende Matrosen als Sprungbrett und kämpft gegen die Tücken einer Entladevorrichtung. Wenn Ihr weiter vordringt, kommen langsam Farben ins

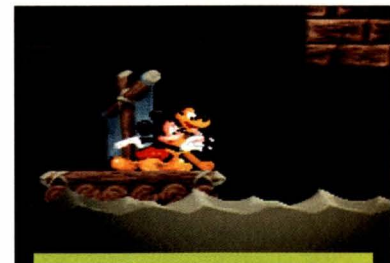


Gleich im ersten Abschnitt begegnet Mickey sich selbst – in der Rolle von Käpt'n Steamboat Willie.

Spiel, die ihren Höhepunkt in dem knallharten Technicolor-Level „Moose Hunters“ (1937) finden: Hier geht Mickey mit Pluto auf die Jagd. Allerdings verkehren sich die Rollen schnell, denn ein riesenhafter Elchbulle nimmt die Jäger auf's Korn. Zuerst rennt er in seitlich scrollenden Waldlandschaften durch's Bild, später scheucht er den Mäuserich in 3-D vor sich her. Dabei hüpfet Ihr panisch über Bäche und herumliegende Holzstämme. Das unheimliche Labor aus „The Mad Doctor“ (1933) stellt Mickey vor Denkaufgaben, Jump'n'Run-Herausforderungen und endet in einer Hochgeschwindigkeitspassage auf einem rollenden Labortisch. Ein Geisterschloß samt Bootsverfolgung, brennende Fahrstuhlschächte, ein Ritt auf einem rasenden Marienkäfer und ein unterirdisches Höhlensystem stehen ebenfalls im Drehbuch. Schließlich klettert Ihr eine Bohnenranke („Mickey and the Beanstalk“, 1947) zum Schloß in den Wolken hinauf, irrt auf dem Mittagstisch eines Riesen herum und versucht, Euch vor steigendem Flammenmeer über einen



In einer 3-D-Szene tauscht Mickey mit dem wütenden Elch die Rolle von Jäger zum Gejagtem.



Bootsfahrt durch's Dunkel: Mit Pluto erkundet Ihr ein Geisterschloß.

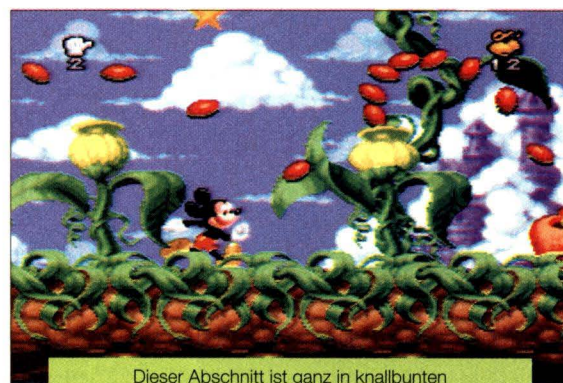
um sich selbst rotierenden Turm in Sicherheit zu bringen. Die üblichen Jump'n'Run-Tests werden von vielen Gags und kleinen Knobelaufgaben aufgelockert: Ihr mixt Euch einen Säurecocktail, um eine Metalltür zu öffnen, blast bei steigendem Wasser eine Gummiente auf oder gießt Samen, um auf der wachsenden Ranke emporzukommen. Auch der restliche Aufbau



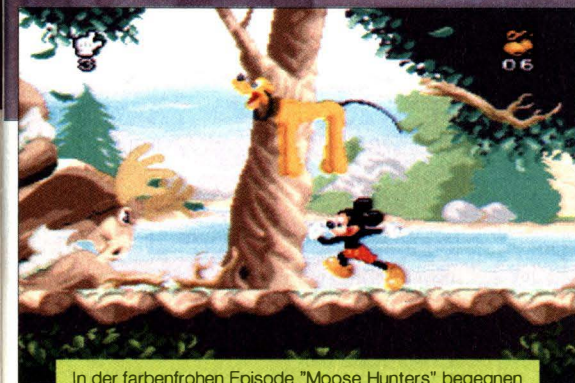
Rätsel über Rätsel: Neben geschickten Manövern sind auch Knobelaufgaben zu lösen.



Auf dem Mittagstisch des Riesen hüpfst Ihr zwischen Vorspeise und Käfervolk herum.



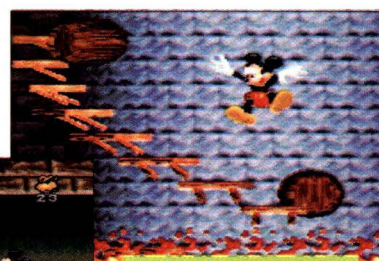
Dieser Abschnitt ist ganz in knallbunten Technicolor-Farben gehalten



In der farbenfrohen Episode "Moose Hunters" begegnen die Helden erstmals dem Elch



Der Mäuserich liefert sich ein halsbrecherisches Rennen mit übermütigen Gespenstern



Auf dem rotierenden Turm versucht Ihr, dem Flammenmeer zu entkommen.

Wußtet Ihr schon, daß Mickey Mouse Walt Disneys Lieblingsfigur war? Bis weit in die 50er Jahre lieb der Gründer der Disney-Traumfabrik der kleinen Maus höchst persönlich seine Stimme.

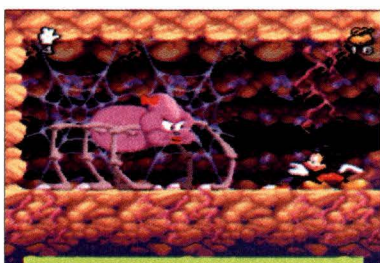
der Levels ist sehr abwechslungsreich: Habt Ihr es zu Beginn mit typisch statischen Jump'n'Run-Plattformen zu tun, müßt Ihr später durch geschickte Steuerung bewegliche Kronleuchter in Schwingung versetzen, um die nächste Ebene zu erreichen oder einen Fahrstuhlschacht zu erklimmen.

Besonders die fantasievolle Grafik fängt die Atmosphäre und den Stil der Kurzfilme aus den 30er Jahren ein – kein Wunder, denn erstmals zeichneten Disney-Künstler Tausende von Animationsphasen exklusiv für ein Videospiel, das keinen Bezug zu einem großen Kinofilm hat. Mickeys Bewegungen, die

geschmeidig, die Gegner reichen von witzigen Käfern bis zu Skeletten aus der mexikanischen Kunst, die Ihr durch ein Wurfgeschloß oder einen gezielten Sprung auf den Kopf ausschaltet.

Zusätzlich zu den traditionellen Arbeitstechniken griffen die Videospielentwickler auf 3-D-gerenderte Effekte zurück – eine perspektivisch vorbeiziehende Schloßwand oder die plastisch rollenden Fässer im Turmabschnitt bringen räumliche Tiefe ins Geschehen. Bis zum Erscheinungstermin kurz vor Weihnachten feilt Sony noch an Endgegnern und interessanten Details.

Disney-Fans und Jump'n'Run-Freunde dürfen sich schon jetzt auf ein Highlight des Genres freuen.



Die freundliche Riesenspinne dient Mickey zum Räumen von Geröllhalden in einer Höhle



Mit einem Murrewurf werdet Ihr die Wiesel los, die Kater Karlos Schloß bewachen.



Burning Soldier



Psygnosis CD-Balle-reien "Microcosm" und "Sca-venger 4" haben auf die Japaner einen tiefen Ein-druck hinterlassen. Für solch lineare CD-Actionspiele ist das 3DO das ideale Gerät – im Vergleich zum Mega CD kön-nen ein größerer Bildaus-schnitt und mehr Farben ge-nutzt werden. Auch bei "Bur-ning Soldier" schie-ßen nur die Sprites in Echtzeit berech-net an Euch vorbei, der Rest der Grafik kommt als vorbe-rechnete 3D-Ani-mation von CD.

Vier Missionen haben die fleißigen Pak-In-Video-Gra-fiker auf ihren Workstations gerendert: Nach dem super-langen Vorspann startet Ihr zu stampfenden Tekno-Klängen ins All, wo Euch die feindli-chen Abfangjäger schon erwarten. Wie bei den Weltraum-Levels von "Starwing" sitzt Ihr im Raumschiff und könnt nur Euer Fadenkreuz steuern. Den linken Feuerknopf bearbeitet Ihr ständig (Euer

er), den mittleren benützt Ihr jedoch nur, um brenzlige Situationen durch einen dicken Beam-Schuß zu lösen. Mit der Grafik ändert sich auch die Musik von Level zu Level, ab der zweiten Welt wird's gitarrenlastig und rockig, später ertönen sanfte Sphärenklänge. Das kurze und spielerisch etwas dumpfe, aber durchgehend rasante "Burning Sol-dier" könnt Ihr auch zu zweit spielen: in diesem Fall steuert jeder ein eigenes Fadenkreuz.

Galaxy, München, Tel. 089 7605151



Nach Kämpfen im Weltall und im Asteroidengürtel...



„befreien die "Burning Sol-diers" unsere Erde...



...und heizen zum Finale durchs Alien-Hauptquartier.



18 actionreiche 3D-Levels werden durch Zwischensequenzen (oben) und einen englischen Sprecher verbunden.

Powers Kingdom



Ein kleiner Ritter will das Land von den bösen Mächten der Finsternis befreien. Dazu benötigt er die heili-

gen Schreine, die über das ganze Land verstreut sind. Später schließen sich dem Helden weitere Krieger an. Zusammen durchstreift Ihr die Übersichtskarte, die in einzelne Felder aufgeteilt ist. Steht Ihr auf einem Schlachtfeld, müßt Ihr es erst siegreich durchqueren, bevor Ihr weiterziehen könnt: Ihr steuert Eure Streiter durch ein 3D-Labyrinth, in dem hinterlistige Gegner und geheimnisvolle

Schätze lauern. Am Ausgang erwartet Euch meist ein ganz besonders wilder Haufen greulicher Monster, die Euch hart auf die Probe stellen. Seid Ihr siegreich, winken Erfahrungspunkte für den

Levelaufstieg und Zugang zum nächsten Feld. Da alle Texte auf japanisch erscheinen, beschränkt sich Euer Abenteuer auf Kämpfen und stupides Ausprobieren.

Muster von Game Express, München, Tel.: 089/5488088



Die roten Fähnchen zeigen Euch, welche Schlachtfelder Ihr noch nicht erobert habt.



Jeder Charakter ist auf seinen eigenen Beruf beschränkt: Ein Zauberer kann auch im Notfall nicht zuschlagen.

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	PAK-IN-VIDEO
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	62%

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	MICRO CABIN
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	60%

Stunt Race FX™

**Das erste
Stunt-Rennen
mit FX-Chip!
Jetzt ist wirklich
nichts mehr
unmöglich!**

™ and ® are trademarks of Nintendo Co. Ltd. © 1994 Nintendo Co. Ltd.

**Neu und
exklusiv von
Nintendo®**

Bevor Du Stunt Race FX™ einschaltest, atme tief durch. Denn Du bist sofort mittendrin. In einer völlig neuen Dimension des Rennspiels. Mit dem neuen FX-Chip! Realistischer, als Du je zu träumen gewagt hast. Fünf abgefahrene Autos, vom Formel-1-Renner bis zum Monster Truck 3 verschiedene Perspektiven und 24 Rennpisten. Der absolute Crash-Kurs in der FX-Technologie mit 4 verrückten Rennmodi: für Geschwindigkeit, Geschicklichkeit oder für den totalen Rennspaß mit 2 Spielern auf dem Split Screen. 3-D-Racing-Action ohne Limits. Deine Autos sind schneller, geschickter – einfach besser. Fahr ab auf Stunt Race FX™!



Nintendo®

Have more fun!



Alone in the Dark



Die Franzosen sind seit Mitte der 80er Jahre tätig und inszenierten u.a. "Fantasia" für Sega und "Die Schlämpfe" für Nintendo, sowie zahlreiche Computerspiele.

Nachdem die "Alone in the Dark"-Kopie "Dr. Hauzer" schon seit Wochen ausgeliefert ist, kommt nun eine 3DO-Umsetzung des Originals in den Handel. Als englisch-französisch-amerikanische Coproduktion wurde "Alone in the Dark" von **Infogrames** erdacht, vom englischen Programmiererteam Krisalis auf 3DO-Format zurechtgeschnitten und schließlich durch die Paramount-Tochter Interplay veröffentlicht. Das relativ hohe Alter (die Diskettenversion erschien vor zwei Jahren) merkt man dem Grafikadventure nicht an: "Alone in the Dark" ist dank der vorbildlichen Dramaturgie und dem intelligenten Einsatz von Polygongrafik eines der fesselndsten 3DO-Spiele und seinem japanischen Nachkömmling "Dr. Hauzer" weit voraus.

Nach einem Vorspann, der Eure Ankunft in einem gefürchteten Höllenhaus schildert, und der Wahl einer männlichen oder weiblichen Spielfigur seid Ihr auf Euch alleine gestellt. Ihr versucht mit Kombinationsgabe und schnellen Reflexen das Geheimnis des unheimlichen Gemäuers zu ergründen. Im Dachgeschoß durchstöbert Ihr verstaubte Bücherregale, Holztruhnen und Bücherschränke nach ersten Anhaltspunkten oder hilfreichen Gegenständen. Dabei steuert Ihr Euren 3D-Helden mit dem Joypad in jede beliebige Richtung. Eine virtuelle Kamera folgt Euch und schaltet auf den jeweils günstigsten (oder dramaturgisch passendsten) Blickwinkel um. Durch Drück auf den linken seitlichen Joypad-Taster gelangt Ihr in ein Aktionsmenü, in dem Ihr bestimmt, welche Handlung Euer Held mit der



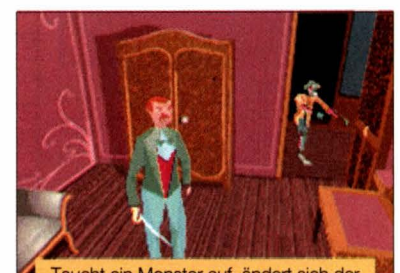
Virtueller Spuk: "Alone in the Dark" ist eine Geisterhaus-Simulation, bei der Ihr Euch auf vielfältige Weise gegen die Untoten wehren könnt. Verschiebt doch einfach die Möbelstücke im ersten Raum, dann muß die Zombie-Vorhut draußen bleiben!



Die B-Taste ruft ein Aktions-Menü auf, das Euch auch alle gefundenen Gegenstände und Waffen zeigt.

Feuertaste ausführt – Suchen/Öffnen, Verschieben, einen gefundenen Gegenstand anwenden oder wegwerfen. Der zweite Feuerknopf ist fest belegt und läßt Eure Spielfigur vom gemächlichen Gang in einen eiligen Spurt verfallen. Zu Spielbeginn bleiben nur wenige Minuten Zeit, um Euch mit den Steuerbewegungen vertraut zu machen, die Möbel zu durchsuchen und eine alte Öllampe zu stibitzen. Beeilt Euch, denn die Monster des Hauses haben Euch schon aufgespürt: Eine klirrende Fensterscheibe verrät den Eindringling von außen, ein hohles Pochen warnt Euch vor einem Untoten, der durch eine Falltür im Boden auftaucht. Theoretisch könnt Ihr ein Monster mit den bloßen

Fäusten besiegen, ratsamer ist es jedoch, nach einer Waffe zu suchen, bevor Ihr den blasphemischen Wächtern des Hauses gegenübertrittet. Rätsel und Actionszenen halten sich bei "Alone in the Dark" die Waage: Auf eifriges Experimentieren und konzentriertes Nachdenken folgen Schockeffekte und Duellen mit Faust, Feuerwaffe oder Säbel. Wie bei einem Prügelspiel sind die vier Richtungen des Joypad-Feuerkreuzes mit verschiedenen Schlägen belegt. Achtet darauf, daß Ihr beim Säbelduell in einer Steinnische nicht in die falsche Richtung ausholt, denn sonst zerspringt Euch die kostbare Klinge. Die Eigendynamik von "Alone in the Dark" läßt Euch keine Minute ruhen. Im Gegensatz zu "Dr. Hauzer" habt Ihr wegen der lauernden Monster kaum die Möglichkeit, gemütlich von Zimmer zu Zimmer zu schlendern. Neben den Geistern fordern Euch die Rätsel – wer nicht alles richtig macht, ist verloren. Die unheimliche B-Movie-Musik verstärkt Eure Paranoia und warnt Euch durch schräge Töne und Tempi-Wech-



Taucht ein Monster auf, ändert sich der Blickwinkel und bedrohliche Musik erklingt.

dem Joypad in jede beliebige Richtung. Eine virtuelle Kamera folgt Euch und schaltet auf den jeweils günstigsten (oder dramaturgisch passendsten) Blickwinkel um. Durch Drück auf den linken seitlichen Joypad-Taster gelangt Ihr in ein Aktionsmenü, in dem Ihr bestimmt, welche Handlung Euer Held mit der

Sprite-Emanzipation

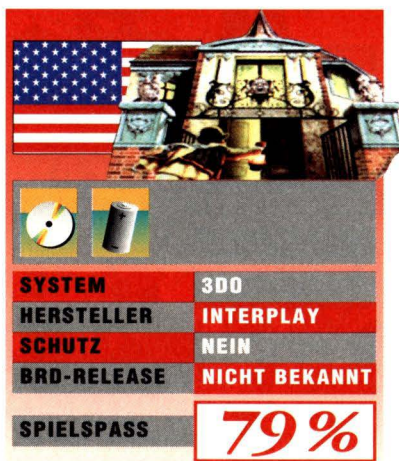
Identifikationsmöglichkeit für weibliche Abenteurer: Wahlweise steuert Ihr eine blonde Heldin oder einen Helden durch die Villa.



Ein Geist sitzt im Sessel – wollt Ihr ihn wirklich wecken?

sel vor hereinbrechender Gefahr. Hervorragend sind die englischen Sprecher, die Euch aus gefundenen Tagebüchern und unheilvollen Zaubervorlesungen. Soundeffekte wie knarrende Türen und Splattergeräusche im Nahkampf erzeugen in Verbindung mit den realistischen Bewegungen der Polygon-Wesen ein bedrohliches Live-Gefühl. Mit "7th Guest" hat "Alone in the Dark" nur das Ambiente gemein: Im Virgin-Spiel nerven Euch Wartezeiten und ein arg begrenzter Spielablauf, während Euch "Alone in the Dark" als spannendes und komplexes Echtzeit-Adventure fordert.

Testmuster von Game Express, München, Tel. 089/5438088



Real Pinball

"Real Pinball" sieht ein bißchen aus wie "Super Pinball" auf dem Super Nintendo, spielt sich jedoch schlechter als ein ausrangierter Jahrmarkt-Flipper mit Wackelkontakt: Was "Real Pinball" unter dem Deckmantel einer authentischen Pinball-Simulation (angeblich liegt dem Spiel eine Original-Flipper-Programmiersprache zugrunde) auf fünf japanisch-folkloristischen, aber sterbenslangweiligen Spieltischen anrichtet, ist eine Beleidigung für das 3DO. Die fehlenden Fea-

Gridders

Packende Größelspiele bedürfen zwar keiner Grafik-Extravaganzen, doch die Aufmachung von "Gridders" ist für 3DO-Verhältnisse schon ziemlich bieder. Auf den Standbild-Vorspann folgen 36 farbarne **3D-Spielfelder**, die Geschicklichkeit und Kombinationsgabe fordern.

Um einen Level zu bewältigen, müßt Ihr nicht nur der Kisten-Armada ausweichen, sondern durch geschicktes Anhalten und Verschieben geeigneter Kisten für Kettenreaktionen sorgen. Dabei solltet Ihr jedoch auf das Outfit der Kisten achten, denn nicht alle lassen sich stoppen oder verlieren bei Stillstand das ersehnte Extra. Sammelt Ihr dieses auf und bringt es zu einem



"Gridders" ist ein unauffälliges Tüftelspiel, das bereits nach wenigen Levels ermüdet. Als Bonuspiel ganz nett, für ein eigenständiges Programm jedoch viel zu einfällig.



Müll aus Japan: Mit einer Flipper-Simulation hat "Real Pinball" nichts zu tun.

tures und die träge Ballbewegung sind das geringste Übel. Da die defekten Schläger jedoch ein paar grundlegende Flipper-Manöver unmöglich machen, hat diese Umsetzung mit der beliebten Kneipen-Sportart kaum noch etwas gemeinsam.



entsprechend gekennzeichneten Feld, werdet Ihr zum nächsten Schauplatz gebeamt. Leider nähert sich der Spielspaß der fantasielosen Optik an: Nur im Notfall genießbar.

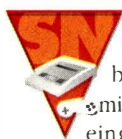
Testmuster von Flashpoint, Oering, Tel.: 04535/2222



Aus welcher Perspektive Ihr die Spielfelder betrachtet, liegt an Euch. Auf Knopfdruck seht Ihr sie von ganz oben oder zoomt direkt auf die Spielfigur. Selbst individuelle Einstellungen lassen sich mit den L- und R-Tasten justieren.



Soccer Shootout



Capcom ist nicht gerade berühmt für Sportspiele – mit diesem, von Epoch Japan eingekauften Spiel soll das anders werden: Ihr wählt Eure Lieblingsnationalmannschaft und bestreitet Freundschaftsspiele oder zwei verschiedenen lange Saisons. Vorher dürft Ihr in ausgiebigen Trainingseinheiten die fußballerischen Feinheiten erlernen – damit

das auf Dauer nicht zu langweilig ist, gibt's für gelungene Übungen Punkte. Habt Ihr Teamaufstellung, Formation und Taktik bestimmt, dürfen bis zu vier Mitspieler (Adapter vorausgesetzt) auf die Torejagd gehen. Den Platz seht Ihr von der Seite, alle Feuerknöpfe des Joy-pads sind mit Funktionen belegt. Ihr dribbelt, paßt und schießt nach Herzenslust, die Abwehr versucht das mit fairen und nicht ganz



Schuß und Tor: Erzielt ein Spieler einen Treffer, freut er sich in einer kleinen Einspielung (kleines Bild).

so fairen Mitteln zu unterbinden. Wird's draußen zu öde, spielt Ihr in der Halle oder kickt ein Elfmeterschießen. "Capcom's Soccer Shootout" ist spaßiger Action-Fußball. Allerdings ist es nicht einfach, gegen den automatischen Torwart einen Treffer zu erzielen. Oft verzettelt man sich im Mittelfeld, weil die Spieler wie ein lustloser Andy Möller bei der WM über den Platz juckeln. Saubere Grafik und gute Spielbarkeit trösten aber über kleine Unzulänglichkeiten hinweg, zumal sinnvolle Spielvarianten geboten werden.

Muster von Flashpoint. Oering, Tel.: 04535/2222



Im Trainings-Modus übt Ihr dribbeln, Freistöße oder angeschnittene Eckbälle bis Ihr fit genug seid.



Da zappelt der Ball im Netz – das spannende Elfmeterschießen verfolgt Ihr aus der Hintertor-Perspektive.

King of Monsters 2



Das Ende der Menschheit steht vor der Tür: 1996 erscheint eine Handvoll Monster auf der Erde, die sich

gegenseitig bekämpfen. Drei der Monster überleben das Gemetzel, eines davon steuert Ihr.

Eure Aufgabe ist, die außerirdischen Monster-Invasoren in den Metropolen der Erde zu verknüppeln und dabei möglichst viel Sachschaden anzurichten. Dabei reißt Ihr unschuldige Häuser aus dem Boden, werft in Paris mit dem Eiffelturm, zerschmettert die Raumbasis

von Cape Canaveral oder schnappt Euch Jagdflugzeuge vom Himmel.

Kein Vergleich zum halbwegs amüsanten Original auf SNKs Nobelkonsole Neo-Geo: Dank schlechter Steuerung, mäßi-

ger Grafik und langweiligem Spieldesign richtet sich Eure Zerstörungswut schon nach wenigen Spielminuten nur noch gegen das Modul.

Muster von Game Express, München, Tel.: 089/5438088



Die Monsterprügelei ist kein Zucker-schlecken. Deshalb könnt Ihr auch zu zweit gegen den Computer antreten.



Hier gibt's keine Verletzten: Ihr trampelt über Wohnhäuser, reißt Wolkenkratzer nieder und zerstört Denkmäler.

KING OF THE MONSTERS 2	
16 BIT	CODE
12	010 201 022
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	CAPCOM
SCHUTZ	60HZ-ABFRAGE
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	75%

KING OF THE MONSTERS 2	
16 BIT	CODE
16	010 201 022
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	TAKARA
SCHUTZ	60HZ-ABFRAGE
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	30%

Gebt Euch den WAHNSINN - jeden Monat



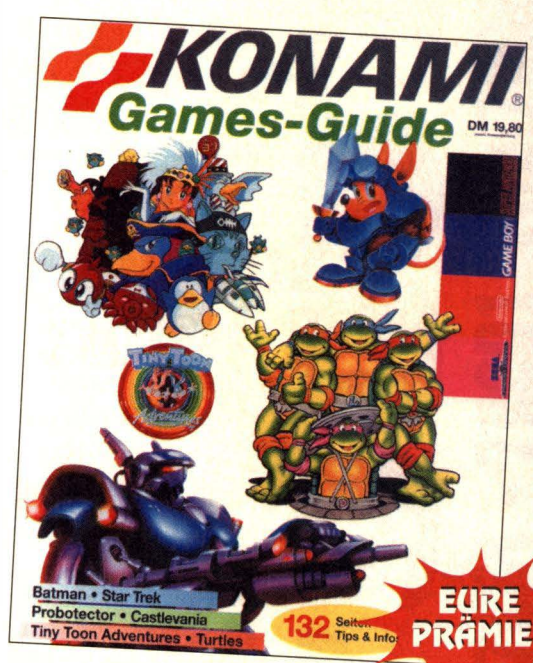
Klar lohnt sich für **MANIAC** der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen und Euch generell gerne bedienen laßt, tragen wir Euch die **MANIAC** auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Neben Muskelkraft und Nerven (falls **MANIAC** mal wieder ausverkauft ist) spart Ihr mit dem Abo im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk auch noch bares Geld! Als besonderen Bonus erhält jeder neue Abonnent gratis den Games-Guide von Konami.

Euer **MANIAC**-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (spätestens drei Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt. Euer Abo bestellt Ihr bei:

CYBERMEDIA

Verlags GmbH
Aboservice
Wallbergstr. 10
86415 Mering

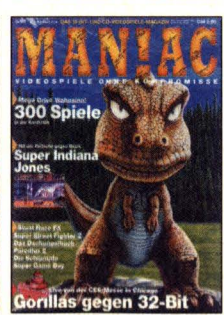
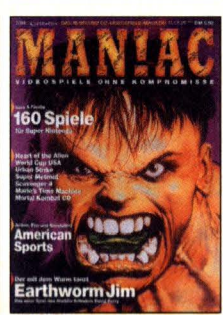
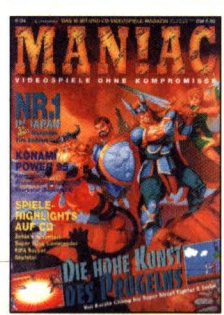
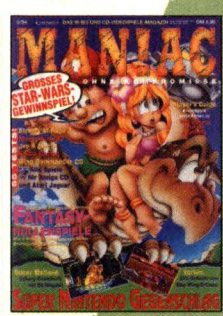
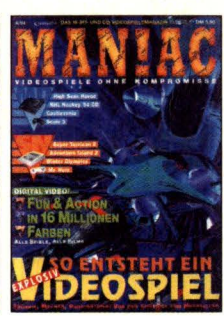
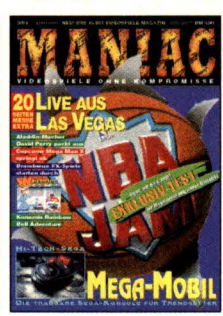
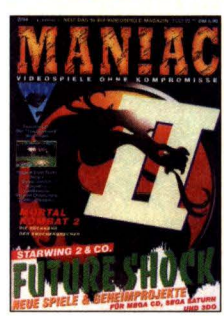
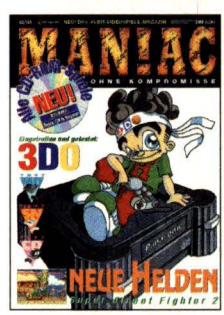
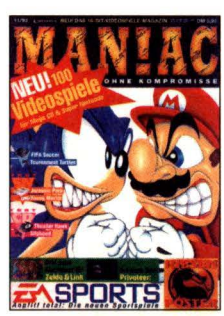
Wenn Ihr eine ältere Ausgabe von **MANIAC** nachbestellen wollt, schickt uns Eure Bestellung per Brief zusammen mit einem Scheck oder Briefmarken. Pro Ausgabe zahlt Ihr 5,90 Mark, zur Gesamtsumme addiert Ihr bitte noch 2 Mark für die Versandkosten.



EURE PRÄMIE*

Was wären Videospiele ohne die Tiny Toons und die Turtles, Simon aus Castlevania, die Probotectoren und den Raumjäger Vic Viper? In diesem Games Guide präsentiert Euch Konami zusammen mit den **MANIACs** auf 132 Seiten alle Konami-Spiele. Wir verraten Euch die heißesten Tips & Cheats und begleiten Euch mit umfangreichen Levelkarten durch die schwierigsten Spielsituationen.

*Jeder Abonnent erhält gratis mit der ersten Ausgabe seines Abos den Konami Games Guide, der im Handel für knapp 20 Mark erhältlich ist.



MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MANIAC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **64,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe /94 erhalten! Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung, die mir nach der Rücksendung dieses Coupons zugeschickt wird.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum/2. Unterschrift
(damit bestätige ich die zur Kenntnisnahme des Widerrufsrechts)

Ich will folgenderweise bezahlen (bitte ankreuzen) ☐ Bequem per Bankeinzug ☐ gegen Rechnung

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kreditinstitut:

Folgende **MANIAC**-Ausgaben möchte ich nachbestellen (je 5,90 Mark):

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11/93	12/93	01/94	02/94	03/94	04/94	05/94	06/94	07/94	08/94



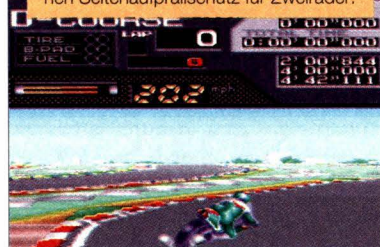
Suzuka 8 Hours



Während dem gleichnamigen Spielautomaten ein Update bevorsteht, veröffentlicht Namco das Original-Motorradrennen für Nintendos 16-Bitter. Ein oder zwei Spieler wählen aus drei Spielmodi (Probefahrt, einsames Rennen gegen die Zeit und Grand Prix gegen sieben Biker-Kollegen), um dann auf fünf Strecken ihre Kurvenlage zu demonstrieren. Natürlich stehen verschieden starke **Zweiräder** mit unterschiedlichen Fahreigenschaften parat, die mit Automatik und manueller Gangschaltung gefahren werden.

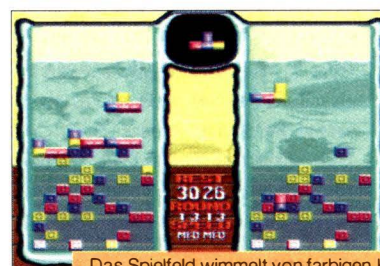
Die imaginäre Kamera ist hinter dem Motorrad angebracht, sodaß Ihr den eigenen Biker und den Parcours gut überblickt. Andere Blickwinkel sind nicht erlaubt. Leider ist die 3D-Grafik weder besonders detailliert, noch vermittelt sie die angezeigte Geschwindigkeit. Selbst bei Tempo 300 hat man das Gefühl, auf der Landstraße einem Traktor hinterher zu dösen. Nichtsdestotrotz wird man unsanft aus der Kurve geschleudert, wenn das Bremspedal nicht rechtzeitig zum Einsatz kommt. Gewöhnt man sich an die träge Steuerung, gewinnt "Suzuka 8 Hours" durchaus an Reiz – wenngleich der fehlende Geschwindigkeitsrausch insbesondere bei langen Geraden einschläfernd wirkt. Arcade-typisch klotzt die Rennsimulation nicht gerade mit üppigen Features. Nur fünf Rundkurse, wenig taktische Feinheiten und ein harmloser Boxenstop:

Gefährliche Kurvenlage: Leider gibt's keinen Seitenaufprallschutz für Zweiräder.



Detail-Enthusiasten kommen eindeutig zu kurz. Lediglich das Paßwort läßt den Spielautomaten-Ursprung vergessen. Da es nur wenige Konkurrenz-Module gibt, sollten Biker-Freaks einen Blick riskieren. Dürfen es auch vier Räder sein, stehen jede Menge bessere Rennspiele parat – allen voran "Stunt Race FX", das im November in Deutschland erscheint.

Muster von Galaxy,
München. Tel.: 089/7605151



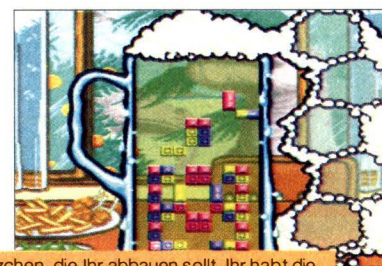
Das Spielfeld wimmelt von farbigen Klötzchen, die Ihr abbauen sollt. Ihr habt die Wahl aus vorgegebenen Puzzles oder spielt auf Highscore – alleine und im Duett.

Tetris Flash





In der MAN!AC 7/94 stellten Euch wir den Super-Nintendo-Import "Super Tetris 2 & Bombliss" sowie das Game-Boy-Spiel "Tetris 2" vor. Während uns das Super-NES-Modul sehr gut gefiel, offenbarte der offizielle "Tetris"-Nachfolger fürs Handheld dezente Spielspaß-Mängel. Die 16-Bit-Umsetzung von "Tetris 2" ist nun in Japan erschienen, heißt "Tetris Flash" und ist spielerisch mit dem Game-Boy-Vorbild identisch. Die ehemals gradlinige Hochstapelei mutiert zu einem recht komplizierten Puzzle-Test, der sich lange nicht so locker-flockig wie das Original spielt. In den Zylinder purzeln vertrackte Steinchen-Anordnungen, die Ihr farblich passend stapeln sollt. Sind drei gleichfarbige Klötzchen horizontal oder vertikal am Stück plaziert, verpuffen diese – das hört sich zwar nach "Columns" an, doch "Tetris Flash" ist wesentlich vertrackter. Das Puzzle-Modul spricht eher den Hardcore-Tüftler, als den gelegentlichen Denkspiel-Sympathisant an.

Muster von Game Express, München. Tel.: 089/5438088

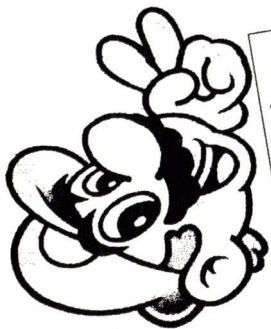


	
	
BIT 8	CODE 010 201 022
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	NAMCO
SCHUTZ	60-HZ-ABFRAGE
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	58%

	
	
BIT 8	CODE 010 201 022
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	BULLET PROOF
SCHUTZ	60-HZ-ABFRAGE
BRD-RELEASE	JANUAR 95
SPIELSPASS	74%

Die 3D-Grafik wird zwar im Zwei-Spieler-Modus nicht sichtbar langsamer, dafür "schläft" sie selbst bei einer Solo-Fahrt ein.

	
	
BIT 8	CODE 010 201 022
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	BULLET PROOF
SCHUTZ	60-HZ-ABFRAGE
BRD-RELEASE	JANUAR 95
SPIELSPASS	74%



Tradelink
Spieleversand

billiger geht's nicht!!

Atraiser 2 us. 109,95
Action Replay Pro 2 109,95
Andre Agassi Tennis 119,95
Art of Fighting us. 69,95
Arcus Odyssey us. 139,95
Barkley Shut up & Jam us. 144,95
Battle Tank 2 124,95
Breath of Fire us. 139,95
Brain Lord us. 149,95
Choplifter III 99,95
Clay Fighter Tournament 119,95
Clay Mates us. 119,95
Desert Fighter 129,95
Dragon 119,95
EEK the Cat us. 89,95
Equinox 139,95
Eye of the Beholder us. 139,95
Fatal Fury Special jp. 199,95
Feivel d. Mauswanderer 119,95
Fido Dido us. 129,95
Fifa Internat'l Soccer 99,95
FX Trax (Stunt Race) 109,95
FI ROC II us. 139,95
InfraRed Joypad 2 Player 99,95
Jungle Book 129,95
Knight of Round Table 129,95
King of Dragons us. 129,95

Legend us. 109,95
Lord of Rings us. 109,95
Lemmings II us. 119,95
Lethal Enforcers/Gun us. 69,95
Lufia us. 139,95
Mario & Wario us. 144,95
Mechwarrior dt. 124,95
Mega Man X dt. 139,95
Metal Marines 99,95
Might & Magic III us. 119,95
M.K. II 129,95
Mr. Nutz dt. 119,95
Mystral Ninja us. 129,95
NBA Jam 139,95
Ninja Warriors us. 139,95
Nigel Mansell dt. 129,95
Obitus us. 119,95
Operation Alien us. 119,95
Pac Attack dt. 129,95
Prates Dark Water 99,95
Pinball Dreams us. 109,95
Prehistoric Man us. 109,95
Rock n' Roll Racing 89,95
R-Type III eur. 89,95
Royal Rumble dt. 89,95
Secret of Mana us. 139,95

Samurai Showdown jp. 129,95
Sensible Soccer dt. 109,95
Saturday Night Slam jp. 99,95
Smash Tennis 119,95
Speedracer us. 139,95
Speedy Gonzales us. 139,95
Star Wars II 135,95
Star Trek Next Gen. us. 139,95
Striker II (World Cup) 139,95
Super Bomberman II us. 119,95
Super Bases Loaded 2 us. 149,95
Super Gameboy 99,95
Super Metroid dt. 119,95
Super Nova us. 119,95
Super Streetfighter II 145,95
Smurfs (Schlumpfe) 119,95
Tale Spike McFang us. 139,95
Tetris II us. 119,95
T-2 Arcade Game 49,95
Turn and Burn us. 119,95
Ultima Ruins of Virt. us. 129,95
Undercover Cops us. 134,95
Untouchables us. 139,95
World Heroes II us. 139,95
Wizardry 5 us. 139,95
Winter Extreme us. 139,95
World Cup Soccer us. 134,95

3 DO
Grundgerät NTSC 989,-
Grundgerät RGB 1249,-
Demolition Man Vorb.
Burning Soldier Vorb.
Escape from Monster 99,95
Fifa Soccer 99,95
Jurassic Parc 39,95
Redline Racer Vorb.
Tiny Toons 119,95
Joypad 79,95
Out of This World 119,95
Real Pinball 99,95
Road Rash 99,95
Sewer Shark 59,95
Shock Wave 89,95
Star Control 129,95
Total Eclipse 119,95
Way of Warrior 119,95
Who Shot Jonny Rock 119,95
3-DO Joypad 219,95

Ata i Jaguar 569,-
incl. Cybermorph
Brutal Sports Football 139,95
Raiden 99,95
Crescent Galaxy 99,95
Dino Dudes 99,95
Club Drive Vorb.
Alien vs. Predator 39,95
Redline Racer Vorb.
Tiny Toons 119,95
Joypad 79,95

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Franchisepartner gesucht
Händler erwünscht

Wir haben die neuesten Games !!

Ruft an: 07461-79001
Mo.-Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

Immer, Preisänderungen vorbehalten. dt. = deutsche Module, us. = amerikanische Module, jp. = japanische Module. Unbrauchbar ist ausgetauscht, defekte Ware wird ersetzt. Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorb. = Vorbestellungen möglich. Lieferbar ab Sept./Okt. 94. Info bei Alexander Sprung.

Grundgerät 1199,-
alle Games am Start

Neo GEO CD

Japanische Games in Stock

Besucht unsere
Ladengeschäfte
(hier kein Versand)

BAYREUTH
Kulmbacherstr. 10
Tel.: 0921 - 513400

KASSEL
Friedrich Eberl Str. 101
Tel.: 0561 - 12477

HERFORD
Mindenerstr. 38
Tel.: 05221 - 86126

ESSEN
Rüttenscheiderstr. 181
Tel.: 0201 - 777225

DÜSSELDORF
Köhlerstr. 25
Tel.: 0211 - 1649409

07461 - 79001

Tradelink Eltast. 8 78532 Tuttlingen Tel.: 07461 - 79001 Fax 79003

Copyright: All Names and Characters are Trademark of Their respective Owners



Breath of Fire



Vor langer Zeit herrschte in einem weit entfernten Land der rechtschaffene Clan der Drachen-Menschen, deren Angehörige in der Lage waren, sich in mächtige Flugechsen zu verwandeln. Ihnen begegnete eines Tages eine wunderschöne Göttin, die ihnen jeden Wunsch erfüllen konnte. Doch Gier und Neid teilte den Clan im Streit um die Gunst der Göttin. Die "gute" Partei der Drachen verbannten die Göttin aus Furcht vor der Zerstörung ihres Reiches in eine andere Dimension und versiegelten das Tor mit sechs magischen Schlössern. Seitdem versuchen die bösen Drachen die Schlüssel zu finden, um in Alleinherrschaft ihre finsternen Pläne zu verwirklichen. Nun haben sie eine mächtige Armee ausgehoben, die das Land nach den Schlüsseln durchsucht. Als Mitglied der guten Drachen ist es Eure Aufgabe, die Schlüssel zu finden und die Finsterlinge aufzuhalten. Ihr steuert Euren vorgegebenen Helden aus der Vogelperspektive durch Wälder, Städte und Wüsten. Eurer



In "Breath of Fire" gibt es viel zu entdecken: Hinter diesem Schrank verbirgt sich ein geheimer Raum.



Auch unter Wasser fühlen sich die Helden wohl: Mit den Schwimmflossen gelangt Ihr auf den Meeresboden.



Habt Ihr die Karte in "Romero" gefunden, könnt Ihr sie jederzeit aufrufen, um Euren Standort zu bestimmen.



Im Laufe des Abenteuers lernt Euer Held Zaubersprüche, mit denen er sich in garstige Drachen verwandeln kann.



Zeit zum Speichern: Sprechet Ihr eine dieser Statuen an, wird Euer Spielstand via Batterie gesichert.


Suche können sich bis zu sieben weitere Recken anschließen. Jede Person verfügt über eine ganz spezielle Eigenschaft, die für das Lösen einiger Rätsel notwendig ist. Während z.B. der gewaltige Hüne Ox Wände zerschlagen und Steine zertrümmern kann, knackt der listige Dieb Karn Schlösser von Schatztruhen und Türen. Trifft Eure Truppe auf eine Unhold-Bande, stellen sich die ersten vier Eurer Streiter zum Kampf. Geprügelt wird rundenweise: Ihr könnt Eure Helden kämpfen, zaubern, Gegenstände benutzen oder sich verteidigen lassen. Habt Ihr keine Lust, Euch mit einem lächerlichen Monsterhaufen des untersten Levels persönlich abzugeben, erledigt eine nützliche Auto-Funktion den Kampf für Euch. Jedoch Vorsicht: Diese Funktion läßt alle Kämpfer nur der Reihe nach zuschlagen - Zaubersprüche kennt sie nicht, und falls einer Eurer Helden kaum noch über Energie verfügt, wird er nicht geheilt. Habt Ihr den Feind in die Flucht geschlagen, winken Erfahrungspunkte für den Levelaufstieg und Goldstücke für neue Waffen, Verpflegung und Bestechung. Bei der Entwicklung der epischen Handlung haben sich die Designer besonders viel Mühe gegeben: Jeder Ort bietet eine neue Herausforderung für Eure grauen Zellen. Mal müßt Ihr Euch einen komplizierten Weg durch die geschickt postierten Palastwachen bahnen, in einem anderen Tempel verwirren Euch zahllose Teleporter, die Euch kreuz und quer durch die Gegend beamen. Ihr besteigt einen mächtigen Steinroboter, wandert auf dem Meeresboden zu einer Insel und steuert auch mal einen anderen Charakter, während es sich Euer Held in einem königlichen Schlafgemach bequem macht. "Breath of Fire" fesselt Euch mit seiner mitreißenden Geschichte, den spannenden Kämpfen und versteckten Geheimnissen gnadenlos an den Bildschirm. Für Konsolen-Abenteurer gehört dieses Spiel neben der "Final Fantasy"-Serie sowieso zu den Pflichtmodulen.

Testmuster von Galaxy, München, Tel: 089/7605151



Das Benutzer-Interface:

Die "Breath of Fire"-Benutzerführung basiert auf einem übersichtlichen Icon-System (rechts). Zusätzlich besteht die Möglichkeit, unbenutzten Tasten häufig auftretende Kombinationen zuzuteilen: So könnt Ihr z.B. mit der Taste R direkt in das Ausrüstungs-menü schalten, ohne Euch vorher durch mehrere Leisten klicken zu müssen (unten Mitte). Dadurch ist der Spielablauf flotter als bei den meisten Rollenspiel-Kollegen, wie z.B. bei "Ultima 6".

	ATK	114	DEF	150
Dr. I	ACT	79	MAG	64
	INT	61	FATE	68
LEVEL	22	Str.	86	
EXP	63635	Visor	88	
H P	167/167	Asil.	98	
A P	83/ 88	Wisdom	61	
		Luck	68	
Weapon	Rand	Shld	MetalSH	
Arm	ThietCL	Helm	IcuHI	
Etc.	Rine	Etc.		

Sound	Stereo Mono
Key Configuration	Choose Akey
	Cancel Bkey
Ykey	Music
Xkey	Item
Lkey	Status
Rkey	Equip

h: 81	125	h: 86	155
A: 91	125	A: 93	155
h: 15	113	h: 21	131
A: 93	113	A: 151	131
h: 17	131		
A: 31	131		
h: 18	128		
A: 60	128		

HtrJr	Acorn	x3	LiKey
Life2	x4	E-Key	BkKey
T-Drop	x3	Map	H-Ant
Antdt	x3	Fife	Mrb13
KnKey	Tablet	Iceicle	
Kov	Mrb11	Book	
Herb	x3	Shel1H	HrGlas
L-Pin	Gills	A-Ptn	
Worm2	x1	Club	Life

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	CAPCOM
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	84%

Gnadenlos VIDEO SPIELE



TEL.: 089-4802913



Nur solange Vorrat reicht !!!

MEGA DRIVE

Action Replay Pro 2	79,90
MULTI MEGA CD	859,90
6 Button Pad	39,90
6 Button Pad Infrarot	
2 Stuck kompl.	89,90
Street Winner Joystick	119,90
4 Way Play EA	69,90
Mega Adapter	39,90
688 Attack Sub d	49,90
Abraham's Battletank d	59,90
Aero the Acrobat us	59,90
Alien 3 d	69,90
Alienstorm d	49,90
Alisia Dragon d	39,90
Andre Agassi Tennis d	39,90
Andretti Race d	99,90
Another World d	49,90
Aquatic Games d	39,90
Arch Rivals d	39,90
Arrowslash d	39,90
Art Alive d	39,90
Atomic Runner d	39,90
Baljack's d	39,90
Barkley Jam	89,90
Bart's Nightmare d	39,90
Batman Returns d	39,90
Batman Revenge us	39,90
Battle Toads d	69,90
Bill Walsh d	59,90
Biohazard d	49,90
Blockout I	29,90
B.O.B d	49,90
Body Count d	109,90
Bonanza Bros d	39,90
Bubba'n Stix d	109,90
Bubsy d	49,90
Buck Rogers d	49,90
Cadash I	39,90
Captain America d	39,90
Captain Planet d	49,90
Castlevania d	89,90
Chakan d	39,90
Chiki Chiki Boys d	49,90
Centurion	49,90
Cliffhanger d	39,90
Clue us	39,90
Combat Cars d	89,90
Cool Spot d	69,90
Corporation d	39,90
Cosmic Spacehead d	49,90
Crackdown d	29,90
Crackdown I	39,90
Crudebustlers d	49,90
Crueball d	49,90
Cyborg Justice d	49,90
David Robinson d	39,90
Decap Attack d	39,90
Desert Strike d	99,90
DJ Boy d	39,90
Dick Tracy d	49,90
Dr. Robotnik d	99,90
Dracula	99,90
Dragon d	99,90
Dragon's Fury d	59,90
Dragon's Revenge d	99,90
Dschungelbuch d	109,90
Double Sports d	69,90
(EA Icehockey & John Madden)	
Double Clutch	59,90
Donald Duck d	49,90
Dune II d	109,90
E - Swat d	39,90
Ecco the Dolphin d	89,90
ESPN Baseball us	109,90
European Golf Tour d	89,90
Eternal Champions d	109,90
Eternal Champions us	89,90
Ex Mutants d	49,90
F15 Strike Eagle	69,90
F 117 d	89,90

Fatal Fury d	49,90	Robocop vs Terminator d	59,90	Addam's Family d/us	59,90	John Madden '94 d	109,90	Untouchables us	119,90
Fatal Fury d	69,90	Rocket Knight d	79,90	Addam's Family 2 eu	79,90	Jurassic Park d	79,90	Wizardry V us	109,90
FIFA Soccer d	99,90	Royal Rumble d	89,90	Aero the Acrobat us	79,90	K.H. Rummenige d	79,90	Wingcommander II eu	59,90
Final Blow I	29,90	Shadow of Beast d	49,90	Aladdin d	99,90	Kendo Rage us	69,90	Winterolympics eu	69,90
Flashback	99,90	Shiningforce d	129,90	Aladdin us	79,90	Kevin Keegan eu	59,90	Wolfchild us	69,90
G - Loc d	49,90	Skitchin d	89,90	Alien 3 d	55,90	Kick Off d	79,90	Wolfenstein 3D d	99,90
Gainground d	39,90	Simpsons Barts Nightm. d	39,90	Alien vs Predator d	99,90	King Arthur us	49,90	World Cup Striker d	119,90
Galahad d	49,90	Simpsons Krusty Funh. d	39,90	Andre Agassi Tennis us	99,90	King Arthur eu	79,90	World Cup USA d	129,90
Galaxy Force II d	39,90	Smash TV	39,90	Another World d	79,90	King of Dragons d	109,90	World Heroes d	129,90
Gauntlet d	49,90	Snake Rattle'n Roll d	39,90	Aquatic Games us	79,90	King of Monsters d	59,90	World League Basketb d	69,90
Georg Foreman I	49,90	Sonic d	29,90	Art of Fighting eu	89,90	Lagoon us	69,90	World League Hockey d	89,90
General Chaos d	79,90	Sonic 2 d	49,90	Asterix d	59,90	Last Action Hero d	69,90	WWF Royal Rumble d	89,90
Ghost'n Ghouls d	49,90	Sonic 3 d	119,90	Axelaid d	69,90	Lethal Weapon d	89,90	X-Zone us	69,90
Global Gladiators d	49,90	Sonic Spinball d	79,90	Batman Return d	79,90	Liberty or Death us	79,90	Yogi Bear d	119,90
Gods d	49,90	Speedball 2 d	49,90	Battle Grand Prix j	59,90	Lock On us	109,90	Young Merlin d	129,90
Golden Axe d	49,90	Spiderman j	29,90	Battleship d	129,90	Magical Quest d	89,90	Zool d	119,90
Golden Axe II d	79,90	Spiderman X-Men d	49,90	Best of the Best eu	69,90	Major Title d	79,90		
Grand Slam Tennis d	19,90	Splatterhouse 2 d	59,90	Battleloads d	89,90	Mario Allstar d	79,90		
Greendog d	49,90	Steel Empire d	39,90	Battlebank d	69,90	Marokant	89,90		
Gunsnip d	49,90	Streets of Rage 3 d	139,90	Blues Bros j	49,90	Megamania eu	49,90		
Gynoug dt	39,90	Strider I	19,90	Bombberman d	69,90	Megaman X d	99,90		
Hardball '94	99,90	Strider II d	29,90	Brawl Bros. d	79,90	Metroid II d	99,90		
Hard Driving d	49,90	Subterrania d	99,90	Breath of Fire us	149,90	Might & Magic II eu	129,90		
Haunting d	69,90	Sunset Riders d	69,90	Bubsy d	89,90	Mr. Nutz eu	79,90		
Hellfire d	49,90	Superman d	39,90	Bugs Bunny d	129,90	Mortal Combat d	59,90		
Herzog Zwei d	39,90	Super Shinobi d	49,90	Bulls vs Blazer d	89,90	Mortal Combat 2 d	79,90		
Hook d	39,90	Super Streetfighter us	119,90	Cacoma Knight us	39,90	ab Anfang September	129,90		
Hulk d	109,90	Super Streetfighter d	129,90	Captain America eu	59,90	NBA Allstars d	89,90		
James Pond 3 d	49,90	Super Streetfighter jp	139,90	Champion Wrestling us	129,90	NBA Jam d	119,90		
Jewel Master d	39,90	Steel Talons d	49,90	Chessmaster d	49,90	NHLPA '94 d	109,90		
Jordan vs Bird d	49,90	Talespin d	29,90	Chuck Rock us	49,90	On the Ball d	49,90		
Joe Montana '93 d	109,90	Talmit's Adventure d	39,90	Chuck Rock d	79,90	Oper. Logic Bomb d	79,90		
John Madden '94 d	49,90	Summerchallenge d	59,90	Chessmaster d	49,90	Pinball Dreams d	99,90		
John Madden '92 d	49,90	Task Force us	39,90	Choplifter III us	79,90	Pinball Dreams us	89,90		
Jordan vs Bird d	49,90	Technoclash d	49,90	Clayfighter eu	119,90	Pink Panther d	79,90		
Jungle Strike eu	79,90	Terminator d	39,90	Claymates us	119,90	Pocky & Rocky d	89,90		
Jurassic Park d	79,90	T2 Arcade	49,90	Cliffhanger eu	59,90	Pop'n Twinbee d	89,90		
Ka-Ge-Ki j	29,90	T2 Judgement Day d	49,90	Clue us	69,90	Pop'n Twinb. Rainbow d	109,90		
Kick Off d	59,90	Tiny Toons d	69,90	Contra j	49,90	Populous d	79,90		
Kid Chameleon d	49,90	Thunderblade d	49,90	Cool Spot d	79,90	R - Type III eu	89,90		
King of Monsters d	39,90	Thunderforce 2 d	39,90	C.R.J. Baseball d	59,90	Ranma 1/2 d	119,90		
Klax d	49,90	Thunderforce 2 d	39,90	Crash Dummies us	59,90	Rival Turf d	59,90		
Krusty's Funhouse d	39,90	Toe Jam & Earl 2 d	109,90	Crash Dummies d	69,90	Roadrunner d	79,90		
Landstalker d	119,90	Toki d	49,90	Crazy Sports us	89,90	Robocop III d	59,90		
Last Battle	49,90	Troxton d	39,90	Cybernator d	69,90	Rock'n Roll Racing d	119,90		
Lotus Turbo Ch.	49,90	Turrican d	39,90	Cybernator us	69,90	Rummenige Player d	79,90		
Lotus II	49,90	Turtles d	59,90	Cyberspin us	69,90	RPM Racing us	79,90		
Magical Hat	39,90	Turtles T. Fighters d	89,90	D-Force us	49,90	Schlumpfe d	129,90		
Marble Madness d	39,90	Twin Hawk d	49,90	Darius Twin d	89,90	Secret of Mana us	139,90		
Mario Lemieux d	49,90	Two Crude Dudes	49,90	Desert Fighter eu	129,90	Simcity d	69,90		
Mazin Wars d	49,90	Universal Soldier d	39,90	Desert Strike d	109,90	Simcity eu	59,90		
Megalomania d	49,90	Valis SD j	29,90	Dig & Spike Volleyball	99,90	Skyblazer eu	69,90		
Marble Madness d	39,90	Vortex I	29,90	Dinocity us	69,90	Slammasters us	129,90		
Marco's Magic Soccer	129,90	Virtual Pinball d	99,90	Doraemon I	39,90	Slapshot us	79,90		
Mc Donald Land	99,90	Virtual Racing d	169,90	Dr. Franken d	69,90	Smash TV d	79,90		
Mercs d	39,90	Wani Wani World I	19,90	Dracula d	89,90	S.O.S. us	99,90		
Mickey & Donald d	59,90	Warpspeed d	49,90	Dracula us	79,90	Soccer Shootout us	129,90		
Mortal Combat 2	49,90	Wimbledon Tennis d	69,90	Drakhen d	59,90	Starwing d	59,90		
ab Anfang September	109,90	Winterchallenge d	49,90	Oschungelbuch d	119,90	Steel Talons us	69,90		
Mutant League Fb d	39,90	Winter Olympics d	99,90	Empire Strikes Back d	119,90	Streetfighter 2 eu	59,90		
Mystic Hunter I	29,90	Wonderboy V	49,90	Equinox eu	69,90	Strike Gunner d	49,90		
NBA Jam d	99,90	World of Illusion d	59,90	Eye of Beholder us	119,90	Striker d	79,90		
NBA Showdown d	99,90	World Cup Italia d	39,90	F1 ROC II us	129,90	Stunt Racer FX us	139,90		
NHLPA '94 d	99,90	WWF Westmania d	49,90	First Samurai d	59,90	Sonic Blastman 2 j	149,90		
Normy's Beach Babe d	89,90	WWF Royal Rumble d	89,90	Fatal Fury 2 j	129,90	Sunset Riders d	69,90		
Ottifanten d	89,90	Xenon 2 d	39,90	FIFA Soccer	119,90	Super Conflict eu	69,90		
Pacmania d	39,90	X - Men d	59,90	Final Fight 2 d	119,90	Super Kick Off d	69,90		
Paperboy d	39,90	Zero Wings I	29,90	Flashback eu	79,90	Super Metroid d	119,90		
Pele Soccer	79,90	Zero Wings d	39,90	Foreman Boxing d	59,90	Super Pang d	79,90		
Phelios d	39,90	Zombies d	79,90	Ghouls'n Ghosts d	49,90	Super Streetfighter us	149,90		
PGA 2 Golf d	79,90	Zool d	49,90	Gods us	59,90	Super Swiv d	69,90		
Powermonger	39,90			Goofy us	49,90	Super Turrican d	89,90		
Pro Quarterback us	29,90			Goofy d	79,90	Tazmania d	59,90		
Puggsy d	49,90			Gunforce j	39,90	Terminator 2 Arcade d	109,90		
Quackshot d	49,90			Harleys Adv. us	39,90	T2 Judgement Day	139,90		
Rambo III d	49,90			Home Alone d	49,90	Testdrive II d	79,90		
Ranger X d	59,90			Hook d	59,90	The 7th Saga us	89,90		
RBI Baseball '94	109,90			Hyper Zone	49,90	Timeslip eu	49,90		
Revenge of Shinobi d	89,90			James Bond jr. d	69,90	Tiny Toons d	79,90		
Risky Woods d	89,90			Jammit us	139,90	Top Gear II d	119,90		
Roadrash j	89,90			Jeopardy us	59,90	Total Carnage eu	59,90		
Roadrash d	49,90			Jetsons us	119,90	Thunderspirit j	59,90		
Robocop 3 d	69,90			Jimmy Connors eu	69,90	Tom & Jerry us	89,90		
Robocod d	89,90			Joe & Mac us	59,90	Troddlers d	109,90		

SUPER NES

Action Replay Pro 2	79,90
Gamemage	89,90
50/60 Hz Adapter	29,90
Street Winner Joystick	119,90
Joypad/Dauerfeuer	39,90
Joypads Infrarot	99,90
5 Spieler Adapter	59,90
Actraiser eu	69,90

59,90	John Madden '94 d	109,90	Untouchables us	119,90
59,90	Jurassic Park d	79,90	Wizardry V us	109,90
79,90	K.H. Rummenige d	79,90	Wingcommander II eu	59,90
99,90	Kendo Rage us	69,90	Winterolympics eu	69,90
79,90	Kevin Keegan eu	59,90	Wolfchild us	69,90
55,90	Kick Off d	79,90	Wolfenstein 3D d	99,90
99,90	King Arthur us	49,90	World Cup Striker d	119,90
99,90	King Arthur eu	79,90	World Cup USA d	129,90
79,90	King of Dragons d	109,90	World Heroes d	129,90
79,90	King of Monsters d	59,90	World League Basketb d	69,90
89,90	Lagoon us	69,90	World League Hockey d	89,90
59,90	Last Action Hero d	69,90	WWF Royal Rumble d	89,90
69,90	Lethal Weapon d	89,90	X-Zone us	69,90
79,90	Liberty or Death us	79,90	Yogi Bear d	119,90
59,90	Lock On us	109,90	Young Merlin d	129,90
129,90	Magical Quest d	89,90	Zool d	119,90
69,90	Major Title d	79,90		
89,90	Mario Allstar d	79,90		
69,90	Marokant	89,90		
49,90	Megalomania eu	49,90	Alone in the Dark	109,90
69,90	Megaman X d	99,90	Battlechess	109,90
79,90	Metroid II d	119,90	Battleclash V	109,90
149,90	Might & Magic II eu	129,90	Cowboy Casino	99,90
89,90	Mr. Nutz eu	79,90	CPU Bach	109,90
129,90	Mortal Combat d	59,90	Dragon's Lair	109,90
89,90	Mortal Combat 2 d		Game Gun	119,90
39,90	ab Anfang September	129,90	Incredible Machine	109,90
59,90	NBA Allstars d	89,90	John Madden	109,90
129,90	NBA Jam d	119,90	Jurassic Park	109,90
49,90	NHLPA '94 d	109,90	Lemmings us	109,90
49,90	On the Ball d	49,90	Life Stage	109,90
79,90	Oper. Logic Bomb d	79,90	Mad Dog Macree	109,90
49,90	Pinball Dreams d	99,90	Monster Manor	109,90
79,90	Pinball Dreams us	89,90	Night Trap	109,90
119,90	Pink Panther d	79,90	Pebble Beach Golf	109,90
119,90	Pocky & Rocky d	89,90	Real Pinball	109,90
59,90	Pop'n Twinbee d	89,90	Sewer Shark	109,90
69,90	Pop'n Twinb. Rainbow d	109,90	Shock Wave	99,90
49,90	Populous d	79,90	Stellar 7	109,90
79,90	R - Type III eu	89,90	The Horde	119,90
59,90	Ranma 1/2 d	119,90	Toon Time	49,90
59,90	Rival Turf d	59,90	Total Eclipse	109,90
69,90	Roadrunner d	79,90	Twisted	109,90
89,90	Robocop III d	59,90	Who shot Johnny Rock	119,90
69,90	Rock'n Roll Racing d	119,90	Wingcommander	89,90
69,90	Rummenige Player d	79,90		
69,90	RPM Racing us	79,90	Lieferbedingungen:	
49,90	Schlumpfe d	129,90	us = amerikanisches Spiel	
89,90	Secret of Mana us	139,90	d = deutsch oder europäisch	
129,90	Simcity d	69,90	(PAL)	
109,90	Simcity eu	59,90	je nach Verfügbarkeit	
99,90	Skyblazer eu	69,90	I = japanisches Spiel	
69,90	Slammasters us	129,90	eu = europäisches Spiel (PAL)	
39,90	Slapshot us	79,90	Anleitungen in der jeweiligen	
69,90	Smash TV d	79,90	Landessprache	
89,90	S.O.S. us	99,90	Wir liefern ausschliesslich	
79,90	Soccer Shootout us	129,90	aufgrund dieser Bedingungen	
59,90	Starwing d	59,90	Alle Preise verstehen sich inkl.	
119,90	Steel Talons us	69,90	MWST, Lieferung, Irrtum,	
69,90	Streetfighter 2 eu	59,90	Preisänderung vorbehalten	
119,90	Strike Gunner d	49,90	Wir haften nicht für die	
119,90	Striker d	79,90	Kompatibilität der Spiele. Bei	
129,90	Stunt Racer FX us	139,90	defekter Ware behalten wir uns	
59,90	Sonic Blastman 2 j	149,90	das Recht vor die defekten	
129,90	Sunset Riders d	69,90	Artikel auszutauschen, zu	
119,90	Super Conflict eu	69,90	reparieren oder	
119,90	Super Kick Off d	69,90	gutzuschreiben. Alle	
79,90	Super Metroid d	119,90	Sendungen an uns müssen	
59,90	Super Pang d	79,90	ausreichend frankiert sein.	
49,90	Super Streetfighter us	149,90	Unfreie Sendungen nehmen	
59,90	Super Swiv d	69,90	wir nicht an.	
49,90	Super Turrican d	89,90	Wir berechnen für Porto- und	
79,90	Tazmania d	59,90	Versandkosten eine Pauschale	
39,90	Terminator 2 Arcade d	109,90	in Höhe von DM 9,90	
39,90	T2 Judgement Day	139,90		
49,90	Testdrive II d	79,90		
59,90	The 7th Saga us	89,90	Gnadenlos	
49,90	Timeslip eu	49,90	Elektronik	
69,90	Tiny Toons d	79,90	Vertriebs GmbH	
139,90	Top Gear II d	119,90	Oreansstr. 63	
59,90	Total Carnage eu	59,90	81667 München	
119,90	Thunderspirit j	59,90	Fax: 089/488074	
69,90	Tom & Jerry us	89,90	PREISLISTE 18.08.1994	
59,90	Troddlers d	109,90		



Produzent: Tomikazu Kirita • Programmierung: Miyaoka Kenji • Sound: H-Devi Kobayashi

Probote



Zielstrebig verarbeitet Konami ihre angestammten Nintendo-Helden zu nicht minder erfolgreichen Sega-Protagonisten. Nachdem "Castle-

vania"-Held Simon den Absprung vor gut einem halben Jahr schaffte, folgen in diesen Tagen die Probotoctoren. In den USA als "Contra: Hard Cops" ausgeliefert, wurde die Europa-Version (Roboter statt Rambo-Söldner) schlicht "Probote" genannt. Wer allerdings vermutet, daß der simple Titel auf ein Remix bekannter "Probote"-Szenarien hindeutet, irrt sich gewaltig. Der Joypad-Aktivist erlebt das umfangreichste "Probote" aller Zeiten...

Ungewohntes gleich zu Beginn: Ihr wählt aus vier durchtrainierten Fightern, die ähnliche Bewegungstalente aufweisen, aber verschiedene Extrawaffen einsetzen. Alle vier starten zwar mit dem typischen Probote-Schuß, rüsten jedoch unterwegs Personen-spezifisch nach. Neben dem Roboter-Bruderpaar in "Probote"-Tradition drängen sich ein Wolf sowie ein Fingerhut-großer



Ihr wählt aus vier Kämpfern, die sich durch eine Unzahl exklusiver Mega-Drive-Levels ballern



"Die Fliege" läßt grüßen: In dieser Anlage werden jeweils zwei verschiedene Feinde zu einer neuen Kreation verschmolzen.

Mini-Android an die Front. Wie schon bei der Super-Nintendo-Variante könnt Ihr die gesammelten Waffen im Spiel durchschalten. Verliert Ihr ein Bildschirmleben (erneut genügt eine Feindberührung), wird Euch nur das Extra



Angriff aus der Luft: Von oben und von vorne nähern sich Feinde, die hemmungslos drauflosballern.

entzogen, das zum Todeszeitpunkt aktiviert war. Geschossen wird beispielsweise mit Laser, Streuschuß, Smart-Bomben und Explosiv-Patronen, die am Einschlagort detonieren.

Schon nach Beendigung des ersten Levels haben "Probote"-Kenner zwei weitere Neuerungen ausgemacht. Einerseits werden die Spielstufen von linearen Action-Sequenzen eingeleitet bzw. unterbrochen, die Ihr nicht beeinflussen könnt. Außerdem habt Ihr mehrmals im Spiel die Wahl, was Ihr als Nächstes tun wollt. So entscheidet Ihr Euch vor dem zweiten Abschnitt, ob Ihr lieber den Alien-Commander verfolgt oder das wissenschaftliche Labor rettet. Je nach Präferenz spielt Ihr teils andere Levels und seht unterschiedliche Abschnitte.

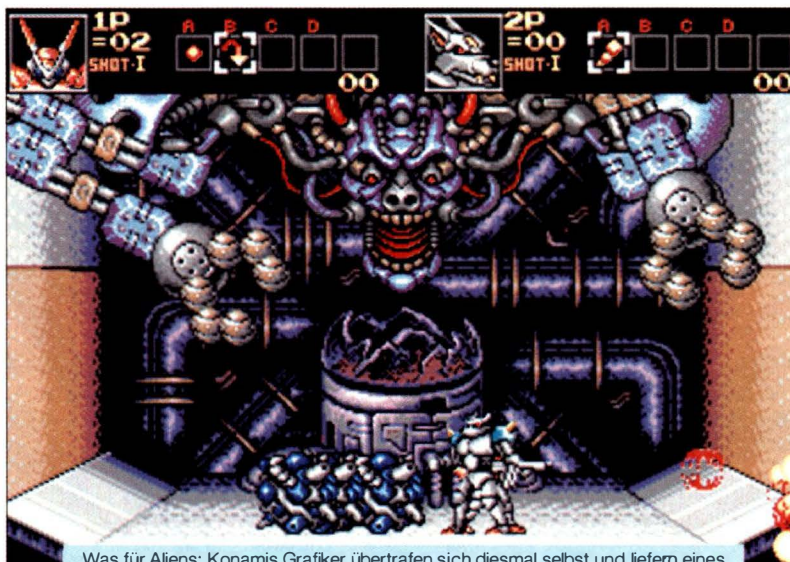
Allen Änderungen und Ergänzungen zum Trotz präsentiert sich der Spielablauf in bewährter "Probote"-Manier. Im Auftrag der freien Welt steuert Ihr Euren Hardcore-Fighter durch eine stattliche Anzahl scrollender Levels, die meist von der Seite zu sehen sind. Abschnitte aus der Vogelperspektive sind tabu, dafür schwingt sich der Held gelegentlich auf ein Speedbike, das später zu einem metallischen Vogel Strauß mutiert, und erlebt ein ungewöhnliches 3D-Szenario mit einem wütenden Giganto-Roboter.

Was sich beim ersten 16-Bit-"Probote" auf dem Super Nintendo andeutete, führen die Designer auf dem Mega Drive konsequent fort: Ein Level besteht aus mehreren, spielerisch und grafisch sehr verschiedenen Abschnitten und



Dieser Feind setzt sich erst im Lauf des Kampfes vollständig zusammen

HIMMLISCH GUT & HÖLLISCH SCHWER • Action-Fans feiern Weihnachten drei Monate im Voraus: In bester "Gunstar Heroes"-Tradition brennen die Entwickler ein Spielspaß- und Special-FX-Feuerwerk ab. daß dem Mega Drive Hören und Sehen vergeht. Nicht nur, daß "Probote" im Sekundentakt grafische und technische Meisterwerke vollführt, dank der unterschiedlichen Wege erlebt Ihr unglaublich viele verschiedene Szenarien. Liebevoller, ideenreicher und spannender kann man ein Actionspiel kaum noch gestalten – ähnlich wie das Super-Nintendo-"Probote" wurde es bis ins kleinste Detail professionell ausgetüftelt und kompromißlos aufwendig in Szene gesetzt. Mir persönlich gefällt das gradlinige, aber nicht minder überraschungsreiche Level-Design sogar besser als das abgedrehtere "Gunstar Heroes"-Konzept. Wie gesagt: Sauschwer, aber jederzeit fair!



Was für Aliens: Konamis Grafiker übertrafen sich diesmal selbst und liefern eines der optisch abwechslungsreichsten und aufwendigsten Mega-Drive-Spiele ab.

Wieviele verschiedene Endsequenzen es gibt, ist ungewiß. Allerdings haben wir beim Testen schon drei Abschnitte erlebt.



Ihr entscheidet, wie die Story weitergeht.

ctor

Über den Wolken ist die Freiheit keineswegs grenzenlos: Ein Alien-Kampfschiff nähert sich Euch in prächtiger 3D-Kulisse.



weist jede Menge Obermotz-würdige Gegner auf. Die traditionelle Level-Struktur "kleine Feinde, Mittelgegner, kleine Feinde, Endgegner" ist definitiv außer Kraft gesetzt. Weiterhin fällt auf, daß sich viele Bösewichte nach ihrem vermeintlichen Dahinscheiden in putzmuntere Fieslinge zurückverwandeln und den Spieler auf Trab halten.

Leider können wir aus Platzmangel nur einen Bruchteil der verschiedenen Levels bzw. Aliens optisch präsentieren oder verbal beschreiben – seid jedoch versichert, daß kein einziger Level aus bekannten "Probotector"-Modulen stammt. Eine Historie der "Contra/Probotector"-Serie lest Ihr übrigens in der nächsten MAN!AC in der "Hero"-Rubrik.



Roboter und Straße sind wunderschön animiert und vermitteln einen prächtigen 3D-Eindruck. Treffen könnt Ihr den Feind nur, wenn er auf Eurer Höhe steht.

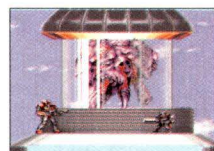
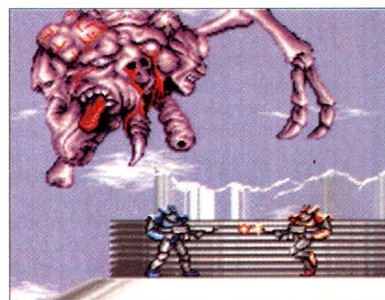


In der "Virtual Zone" kämpft Ihr zunächst gegen Sternzeichen, bis Panzer und Helikopter aus Legosteinen erscheinen.



Gegen Spielende schaltet Ihr drei widerliche Feinde nacheinander aus, die sich anschließend in ein Mega-Alien verwandeln, das mehrfach mutiert.

Erdbeben live: Ein explodierender Roboter donnert gegen das Hochhaus und läßt es polternd zusammenkrachen.



Ein aussagekräftiges Beispiel für schleimige Space Invaders



Kurz vor der Virtual Zone könnt Ihr diese versteckten Levels finden und einen neuen Abspann erleben



Der schockierend große Obermotz nähert sich von Downtown und wirft später mit Autos um sich



HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	KONAMI

GRAFIK	85 %
SOUND	78 %

SPIELSPASS **90%**

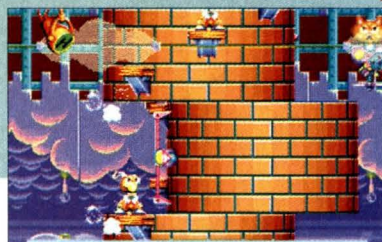
Brillantes Action-Spektakel in bester "Probotector"-Tradition: Tonnenweise Special-FX, grafisch und spielerisch eine Meisterleistung.

Entwickler: Treasure, Japan

Dynamite Headdy



In den Kellergewölben des Puppentheaters schlittert Headdy über wippende Plattformen.



Der Würsteffekt: Ein revolvierender "Nebulus"-Turm wird vom Katzengegner fein säuberlich zerkleinert.



Durch einen neuen Kopf verändern sich Headdys Talente. Hier seht Ihr ihn als Winzling (neben dem Schild).

Die Schatzkiste, von ehemaligen

Konami-

Designern

gegründet, lie-

fert mit "Dyna-

mite Headdy"

ibr drittes

Mega-Drive-

Modul innerhalb

eines Jahres ab.

Alle ihre Spiele,

ob Action-Spek-

takel "Gunstar

Heroes", Big-

Mac-Jump'n'Run

"McDonald's

Treasure Land"

und auch

"Headdy", lie-

fern den Beweis,

daß das Platt-

formgenre

längst nicht tot-

geritten ist.

Demnächst wen-

det sich Treasu-

re aber anderen

Projekten zu:

Geplant sind ein

Prügelmodul für

vier Spieler

sowie ein

Adventure im

"Landstalker"-

Stil.



Segas Entwicklerprimus **Treasure** schlägt erneut zu: Ihr neuester Superheld heißt Headdy.

Sein Name ist Programm – das insektenhafte Wesen

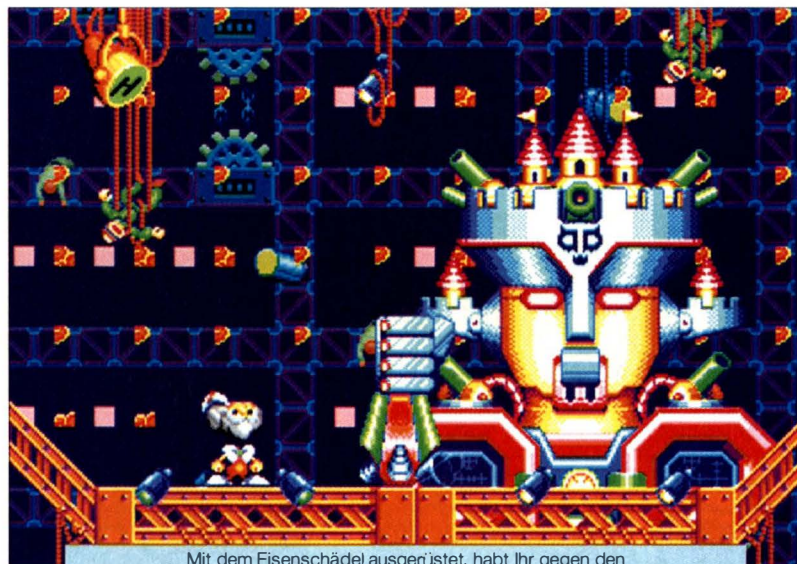
wehrt sich in allen Lebenslagen mit seinem Kopf, der ihm als Wurfgeschöß und Kletterhilfe dient.

Sammelt Ihr ein Extra ein, könnt Ihr Euren dynamischen Schädel austauschen und erhaltet so neue Talente: Headdy saugt alle Gegner ein, bekommt einen knallharten Eisenschädel oder schießt mit Sternen um sich. Außerdem verkleinert sich Headdy bei entspre-

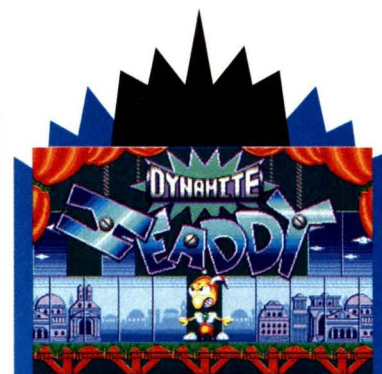
chendem Extra in ein nur wenige Pixel großes Männchen oder versteckt sich hinter seiner Zeitlupenmaske, die alle Gegner erstarren läßt.

Diese Fähigkeiten setzt Ihr in einem seltsamen Puppentheater ein, wo Headdy samt Anhang wohnt. Der übellaunige Dark Demon will die Herrschaft über alle Marionetten übernehmen und schickt Euch seine Leibgarde auf die Pelle. So trifft Ihr im Laufe der Reise durch knapp ein Dutzend mehrfach unterteilte Levels auf Spielzeugsoldaten und mechanische Monstemaschinen. In jedem Abschnitt lauern Mittel- und Endgegner, die Euch mit bizarren Techni-

IRRWITZIG • Vorsicht beim Einschalten – was zu Spielbeginn auf dem Bildschirm passiert, überfordert selbst den Berufstester. Richtig los geht's eigentlich erst ab Abschnitt fünf, vorher erlebt Ihr nur total verrückte Prologe und Trainingsrunden. "Dynamite Headdy" startet ein Bombardement der schrägen Gags, Grafikeffekte und wunderbaren Endgegner. Technisch wird aus dem Mega Drive alles herausgeholt: Riesenfeinde marschieren, Winz-Sprites wuseln, Zooming, Rotationen und farbenfrohes Mehrebenen-Scrolling knallt Euch die Grafik um die Ohren. Zum Glück sind auch spielerische Finessen und viel Abwechslung eingebaut. Ein Paßwort fehlt leider, zudem sind die letzten Levels kaum noch zu überleben. Das Modul gehört zu den einfallsreichsten Jump'n'Runs auf dem Markt, ab und zu ist das Durcheinander auf dem Fernseher aber zu überwältigend.



Mit dem Eisenschädel ausgerüstet, habt Ihr gegen den schlagfertigen Riesenroboter bessere Überlebenschancen.



MBIT
16

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	79 %
SOUND	65 %

SPIELSPASS

83 %

Da bleibt kein Auge trocken: Feuerwerk an Gags und Überraschungen in einem irrwitzigen Jump'n'Run-Panoptikum.

MANIAC

MANIAC

POSTER

MANIAC

MANIAC

POSTER

MANIAC

MANIAC

POSTER

MANIAC

MANIAC

POSTER

ZAPP

G•A•M•E•S

BEST GAMES IN TOWN

Laden und Versand

ZAPP

G•A•M•E•S

MAINZ

A. THIELEN
ROCHUSSTR. 11
(PLZ 55116)

TEL: 06131/23 04 92

FAX: 06131/23 04 93

FRANKFURT

R. WIESNER
OFFENBACHER LANDSTR. 416-418
(PLZ 60599)

TEL: 069/65 24 35

FAX: 069/65 27 94

BADEN-BADEN

I. RAMIN
STEINSTR. 5, AM MARKTPLATZ
(PLZ 76530)

TEL&FAX: 07221/227 21



SUPER NES:

METROID	129,-
M.K. 2	169,-
SUPER BATTLE TANK	139,-
TURN & BURN	139,-
DSCHUNGELBUCH	149,-
U.V.M.	

SUPER NES US:

STUNT RACE FX	139,-
SUPER STREET FIGHTER 2	159,-
BRAINLORD	149,-
BOMBERMAN 2	I.V.
BREATH OF FIRE	149,-
DOUBLE DRAGON 5	149,-
INCREDIBLE HULK	149,-
CLAYFIGHTER TOURNAMENT	I.V.
SOULBLAZER 2: ILLUS. OF GAIA	I.V.
DOUBLE DRAGON V	159,-
U.V.M.	

SUPER FAMICOM:

FATAL FURY SPECIAL	199,-
100% COTTON INCL. CD	159,-
POPFUL MAIL	179,-
POCKY & ROCKY 2	199,-
TETRIS FLASH	159,-
U.V.M.	

NEO•GEO:

KARNOV'S REVENGE	399,-
SPINMASTER	279,-
SUPER SIDEKICKS 2	399,-
TOP HUNTER	399,-
WORLD HEROES 2 JET	379,-
SONIC WINGS 2	I.V.
U.V.M.	

PC-ENGINE/DUO: *

ARCADE CARD	299,-
ART OF FIGHTING	149,-
DYNASTIC HERO	119,-
FATAL FURY 2	149,-
SUPER GODZILLA	119,-
WORLD HEROES 2	149,-
U.V.M.	

*DUO & ENGINE TITEL NUR IN MAINZ

UMBAUTEN:

SNES 50/60HZ	99,-
MEGA DRIVE 50/60HZ+US/JAP	60,-
MEGA DRIVE 2 50/60HZ	50,-
DUO/GRAFX AUF RGB	70,-
DUO/GRAFX AUF JAP. KOMPAT.	70,-

SEGA CD:

REBEL ASSAULT US	129,-
HEIMDALL US	129,-
VAY US	129,-
F1-HEAVENLY SYMPHONY US	159,-
BATTLE CORPS	119,-
EYE OF THE BEHOLDER	119,-
SOULSTAR	I.V.
U.V.M.	

MEGA DRIVE:

M.K. 2	149,-
DUNE 2 DT.	129,-
DSCHUNGELBUCH DT.	129,-
DYNAMITE HEADY JAP.	149,-
LONG RAISER 2	I.V.
CONTRA HARD COPS JAP.	I.V.
PHANTASY STAR 4 US	I.V.
SHINING FORCE 2 US	I.V.

HARTE WARE:

MEGA CD 2 INKL. ROAD AV.	499,-
JAGUAR RGB INKL. SPIEL	649,-
NEO GEO PAL ODER RGB	699,-
NEO GEO GOLD	AB 1099,-
NEO GEO CD ROM	
LIM. FRONTLADER INCL. 2 JOYPAD	
110V CONVERTER, RGB	999,-
NEO GEO CD ROM	
MIT 6 SPIELEN	1449,-
3DO PAL INKL. TOTAL ECLIPSE	999,-

3DO US

SHOCKWAVE	129,-
ROAD RASH	129,-
WAY OF THE WARRIOR	129,-
MICROCOSM	I.V.
ORION INTERCEPTOR	I.V.
PGA GOLF	I.V.
FIFA SOCCER	I.V.
U.V.M.	

3DO JAP

BURNING SOLDIER	229,-
POWERS KINGDOM	229,-
DR. HAUZER	199,-
SEAL OF PHARAO	199,-
U.V.M.	

JAGUAR:

ALIEN VS PREDATOR	I.V.
TEMPEST 2000	139,-
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	149,-
WOLFENSTEIN 3D	149,-
CLUB DRIVE	I.V.
ALLE TITEL LAUT ATARI FAST FERTIG!	
U.V.M.	



Nothing,
nothing can prepare you



FINISH
ME!



Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle erdenklichen Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.



Entwickler: Technopop

Zero Tolerance



In Chicago war "Zero Tolerance" halbwegs spielbar, jetzt ist das 3D-Spektakel bis auf den letzten Level fertiggestellt und wartet auf mutige Actionfans.

Mit "Doom" schockierten die amerikanischen Programmierer von id-Software die versammelte Konkurrenz: Die verwendeten Grafik-Routinen zoomen selbst auf einem langsamen 486er-PC die sauber schattierten Gewölbe, Hallen und Treppenfuchten des Spiels ruckelfrei heran. Auch auf einem alten 386er-PC kann "Doom" dank des frei einstellbaren Bildausschnittes noch ohne Geschwindigkeitseinbußen gespielt werden. Momentan überbieten sich die Firmen, um id's grandioses Grafik-System für eigene Spiele einzukaufen.

Das Unterfangen, "Doom" vom PC aufs Mega Drive umzusetzen, war gewagt. Die Programmierer von Technopop wußten, daß sie der **Grafikpracht** des Vorbildes nicht nacheifern konnten, und konzentrierten sich darauf, das Spielgefühl zu kopieren. Sie übernahmen den unruhigen Gang des Helden (Eure 3D-Umgebung hebt und senkt sich bei jedem Schritt) und die "begehbare" Übersichtskarte. Der Bildausschnitt ist ziemlich geschrumpft, damit die Hardware nicht gar so viel Grafik bearbeiten muß. Dadurch blieb Platz, um die Übersichtskarte auf dem gleichen Bildschirm, unterhalb des Sichtfensters darzustellen – eine vereinfachte, aber hundertprozentig funktionstüchtige 2D-Variante des 3D-Schlachtfeldes. Die Monster sehen Ihr auf der Karte jedoch nicht. Diese lauern in dunklen Gängen, verstecken



Aufzüge und Treppen befördern Euch von einem Stockwerk auf das nächste Schlachtfeld.



Ein Scharfschütze lauert im Hintergrund. Zum Glück hat Euer Raketenwerfer häuserüberspannende Reichweite.



Die totale Zerstörung: Selbst das Stahlgeländer (rechts hinten) kann von Euch demoliert werden.

sich hinter mächtigen Steinsäulen, reagieren auf Bewegung und Schußgeräusche. Alles was sich bei "Zero Tolerance" rührt, muß beseitigt werden – auch an Härte will das Accolade-Spiel nicht hinter "Doom" zurückbleiben.



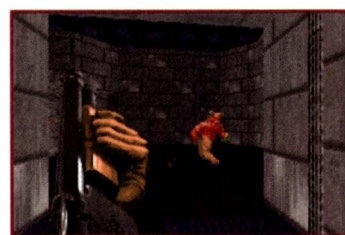
Im dritten Szenario dringt Ihr in die Festung einer Insektenarmee ein, die ihren Unterschlupf verzweifelt gegen Euch verteidigen.



Im Getümmel muß jeder Schuß todsicher sitzen, sonst zerreißen Euch die Monster in der Luft. Wer seine Munition verballert hat, kämpft mit den Fäusten weiter.

Neben der in Echtzeit berechneten 3D-Grafik mit Schatteneffekten und Bitmap-Texturen, verläßt sich "Zero Tolerance" auf den zweiten technischen Kniff des Vorbildes, die Link-Option. Zwei Mega Drives können über die Joysticks-Ports miteinander verbunden werden, sodaß jeder Action-Freund vor seinem Mega Drive auf einen eigenen Monitor blickt. Dieses Feature wurde speziell für Segas "The Edge"-Modem entwickelt – da die Telefon-Vernetzung jedoch nicht allzuweit vorgeschritten ist, hat Accolade zudem die lokale Link-Option eingebaut. Leider muß Euer Kumpel nicht nur seine Konsole, sondern auch einen Fernseher mitbringen...

Doom und die Folgen



Das PC-Action-Spiel "Doom", Nachfolger des Überraschungshits "Castle Wolfenstein 3D" erschien 1993 und hinterließ auf Programmierer in der ganzen Welt einen tiefen Eindruck: Während die "Doom"-Erfinder id am Nachfolger "Hell on Earth" basteln und nach einem entschärften Super-NES-"Wolfenstein" ihre beiden Spiele auch für den Atari Jaguar umgesetzt haben, bereitet der englische Entwickler Rebellion das Jaguar-Spiel "Alien vs. Predator" vor, das die "Doom"-Handlung von der Hölle in den Weltraum verlegt. Auch "Monster Manor" und "Tetsujin" auf dem 3DO sind waschechte Doom-Nachzieher, die das Vorbild qualitativ freilich nicht erreichen.

rance



Im zweiten Szenario infiltriert Ihr einen Hochhauskomplex. Auf dem Dach patroullieren die Roboter, ein paar Stockwerke tiefer summen Überwachungskameras.

GUT GEKLAUT • "Doom" auf dem Mega Drive ist weder ein besonders originelles noch ein sehr aussichtsreiches Unterfangen. Doch Technopop hat das Vorbild analysiert, die besten Ideen übernommen und das technisch Machbare aus der Konsole herausgeholt. Das Ergebnis ist höllisch spannend. Mal stürmt Ihr als Berserker durch die Feinde, dann pirscht Ihr vorsichtig und zitternd herum. Die wenigen Design-Patzer sind schnell zusammengefaßt: Warum gibt's keine Batterie? Und wieso wird das 6-Button-Pad nicht unterstützt – schließlich könnt Ihr laufen, Euch drehen, springen, Waffen wechseln, feuern und seitlich wegtauchen. Gegen alle Hardware-Handicaps wurden Lichteffekten, Reflektionen und Nebel grafisch dargestellt – Beachtlich! Auch die bedrohliche Musik und die SoundFX passen wie die Faust auf's Auge. Es wummert, knattert und kracht – was will der Cyber-Rambo mehr?



Ach ja, die Story: Als Kampf-Allrounder steht Ihr vor drei verschiedenen, frei anwählbaren 3D-Szenarien, die in verschiedene Etappen aufgeteilt sind. Stets überfallen Euch Aliens, Roboter und Mutanten, deren Angriffslinien Ihr durchbrecht, um ins nächste Stockwerk zu gelangen. Wie in "Doom" bleiben getötete Feinde in den 3D-Hallen liegen – einen bereits besuchten Raum erkennt Ihr deshalb schon auf den ersten Blick! Laßt Ihr über einen Körper, sackt Ihr automatisch dessen Munitionsvorrat ein. Jetzt müßt Ihr nur noch die Waffen finden, die überall versteckt sind. Eine einfache Handfeuerwaffe und die effektivere Schrotflinte haltet Ihr schon nach wenigen Metern in der schweißnassen Faust. Stöbert Ihr weiter, fallen Euch auch Raketenwerfer, Laser-Knarren und Handgranaten in die Hände. Leider könnt Ihr maximal fünf Waffen und Ausrüstungsgegenstände tragen. Monster, Extras und mehrstöckige Labyrinth sind das Uralt-Spielprinzip, das durch Cyberspace-gerechte Echtzeit-Animation auf den neuesten Stand gebracht wurde. Hoffte nicht auf eine ausgeklügelte Story, sondern erwartet ein wüstes Gemetzel mit seltenen Denkpausen.



MBIT
16

CODE
010
201
022

HERSTELLER ACCOLADE
SYSTEM MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS 120 MARK
ANBIETER ACCOLADE

GRAFIK 73 %
SOUND 77 %

SPIELSPASS **85 %**

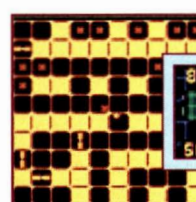
Wer hätte das gedacht: Ein "Doom"-Clone, der auch ohne die Luxus-Grafik des PC-Vorbildes funktioniert: Schnell & spannend.



Für den modernen Kammerjäger: Mit dem Flammenwerfer fackelt Ihr Mutanten und Insekten ab.



Die Handfeuerwaffe ist recht unpräzise und uneffektiv – benutzt sie nur, wenn alle anderen Wummen leergeballert sind.



Jeder Schuß ein Blutbad: Die beste Kurzstreckenwaffe. Leider haben die Feinde nur selten passende Munition in der Tasche.



Safer Action: Die kugelsichere Weste fängt jeden Schuß ab, zerfällt jedoch nach einer bestimmten Anzahl von Treffern.



Der Bio-Scanner verrät Euch, wo die Monster lauern. Alle Feinde erscheinen als gelbe Punkte auf der Übersichtskarte.



Das Lasergewehr ist die effektivste Feuerwaffe des Spiels. Auch auf größere Distanz erwischt Ihr damit jeden Feind.



Die Taschenlampe durchschneidet das Dunkel mit ihrem Lichtkegel. Leider machen schon bald die Batterien schlapp.



Die Handgranate detoniert Sekunden nachdem Ihr sie fortgeschleudert habt – bis dahin seid Ihr hoffentlich in Deckung!

Mit dem Feuerlöscher bekämpft Ihr Flammenwände, die Euch den Weg versperren. Die Löschflüssigkeit ist jedoch begrenzt.

Große Reichweite, gewaltige Wirkung: Eine gute Waffe, die Ihr nur taktisch einsetzen solltet. Im Handgemenge ist sie selbstmörderisch!

Ein roter Laserstrahl, der durch jeden massiven Gegenstand reflektiert wird, erleichtert Euch das Zielen. Eine brauchbare Waffe.

Keine Waffe für den Nahkampf, sondern ein Werkzeug für den taktischen Einsatz: Der Dynamit-Sprengsatz.

Klarer Durchblick dank des Nachtsichtgeräts: Eure Feinde heben sich als helle Schatten gegen den düsteren Hintergrund ab.



Entwickler: High Score Games/InPlay Sports • Produzent: Rob Martyn • Programmierung: Mark Lesser • Grafik: Doug Mike, Kendra Lammis, Lori Champney • Sound: Rob Hubbard

NHL Hockey '95



Wenn "King" Robitaille ungedeckt zum Schuß ansetzt, vergeht dem besten Goalie das Grinsen.



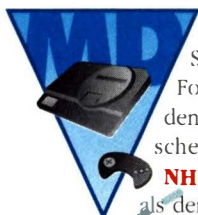
Dieser Abwehrspieler hat sich elegant vor den Puck geworfen und ein Tor verhindert.

NHL STANDINGS						
WESTERN CONFERENCE			PACIFIC DIV.			
	W	L	T	Pts	GP	GR
LOS ANGELES	29	2	1	59	32	42
VANCOUVER	23	2	6	52	31	48
ANHEIM	18	21	0	36	39	45
EDMONTON	18	22	0	36	40	44
SAN JOSE	16	20	2	34	38	46
CALGARY	14	20	5	33	39	45

Nach 37 Spielen liegt Andreas' Stamm-Team, die L.A. Kings, mit sieben Zählern vor Vancouver.

Die amerikanische National Hockey League wurde 1917 gegründet. Sie ist in zwei Conferences unterteilt (Wales und Campbell), die wiederum in zwei Divisions spielen (Pacific und Central bzw. Atlantic und Northeast).

Nach 84 Matches spielen die acht besten Mannschaften jeder Conference um den Stanley Cup (benannt nach dem britischen General-Gouverneur Frederic Arthur Stanley). Im Finale gilt es, vier von sieben Spielen zu gewinnen. 1994 siegten die New York Rangers mit 4:3 Siegen über die Vancouver Canucks.



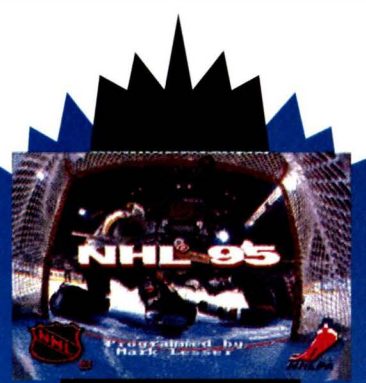
Seit ihren genialen Sportspielreihen um Football-Star John Madden und die amerikanische Ice-Hockey-Profiliga NHL gilt Electronic Arts als der beste Sportspielhersteller der Welt. Um diesem Ruf weiterhin gerecht zu werden, hätten die Amerikaner am "NHL '94"-Modul eigentlich nicht viel ändern müssen, doch die beauftragte Designer-Truppe High Score Games gab sich mit einem schlichten Update nicht zufrieden: Statt wie bei den Vorgängern die Mannschaftsparameter an die vergangene NHL-Saison anzupassen, verpaßte High Score dem

Spiel einen grafisch überarbeiteten Rahmen und eine Palette neuer Spiel-features. Endlich haben die Designer den bislang schmerzlich vermißten Liga-Modus integriert. Hier spielt Ihr eine ganze Saison mit dem Team Eurer Wahl – inklusive aller gebräuchlichen Statistikfunktionen (Tabellen, Durchschnittswerte, Terminpläne). Die ersten 16 Mannschaft spielen dann um den Stanley-Cup. Wie immer wurden auch die Spielerwechsel der vergangenen Saison berücksichtigt – doch diesmal könnt Ihr Spieler mit der "Trade Players"-Option in Euer Team holen, soweit Ihr der anderen Mannschaft einen gleichwertigen Ersatz anbietet.

COOL AS ICE • High Score Games hat es geschafft, das souveräne Vorgängermodul nochmals zu verbessern. Den wichtigsten Beitrag dazu leistet der spannende Liga-Modus mit vielen interessanten Statistiken und Tabellen. Dank der neu gepinselten Spielfiguren und ihrer Animationsphasen kommt "NHL '95" deutlich realistischer rüber als die '94er-Variante. Auch spielerisch haben die Amerikaner einige Veränderungen vorgenommen: Der Puck läßt sich nicht mehr so leicht kontrollieren, außerdem stört die Abwehrreihe der gegnerischen Mannschaft besser als bei "NHL '94". So wie Ihr die Scheibe früher mit L.A. King's Sandstrom totschien versenken konntet, habt Ihr '95 kaum noch eine Chance auf einen raschen Torerfolg. Fraglich ist nur, wieso High Score das Tempo des Spiels auf Kosten des Scrollings steigern mußte – ab und zu ruckt's ein wenig.



Diesen Schlagschuß wird der Goalie kaum noch stoppen können. Die rasante Szenen analysiert Ihr danach in der Zeitlupe.



MBIT	16
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	73 %
SOUND	77 %

SPIELSPASS 91%

Noch besser als die Vorgänger: NHL-Action endlich auch mit Liga-Modus, Spielertausch und überarbeiteter Grafik.

nice
price

GAMETRON EXPRESS

fun &
power

MEGA DRIVE

Dragon demn. erhält.
Dynamite Headdy demn. erhält.
Micro Machines 2 demn. erhält.
Rock'n Roll Racing demn. erhält.

Addams Family us 99,-
Aladdin dt 89,-
Art of Fighting dt 109,-
Barkley's Shut up & Jam dt/us 89,-
Battletoads us 79,-
Bubba'n Stix dt 109,-
Bubble & Squeak us 99,-
Castlevania us "Bloody" dt 89,-/99,-

CD Brutal us 119,-
CD Double Switch dt 99,-
CD College Football dt 89,-
CD Dark Wizard us 99,-
CD Dracula Unleashed dt 99,-
CD Dune dt 99,-
CD F-1 Heavenly S. jp/us 89,-/109,-
CD Ground Zero Texas dt 109,-
CD Heimdall us 99,-
CD Jurassic Park dt 99,-
CD Lunar the Silverstar us 99,-
CD Mansion us/dt 89,-/99,-
CD Mega Race us 119,-
CD Microcosm dt 99,-
CD Monkey Island us 69,-
CD NHL Hockey 94 dt/us 99,-
CD Powermonger dt 99,-
CD Prize Fighter dt 109,-
CD Pugsy us 79,-
CD Rebel Assault us 109,-
CD Revenge of Ninja us 99,-
CD Rise of the Dragon us 109,-
CD Slipheed dt 89,-
CD Sonic dt 79,-
CD Son of Chuck Rock 2 us 59,-
CD Terminator us/dt 59,-/109,-
CD Third World War us 119,-
CD Thunderhawk dt 99,-
CD Tomcat Alley us/dt 79,-/99,-
CD Vay us 109,-
CD Wing Commander us 119,-
CD WWF Steel Cage dt 99,-
CD World Cup USA 94 dt 99,-

Cesars Palace us 89,-
Champions W. Class Soccer dt 99,-
Columns 3 us 99,-
Cool Spot dt 99,-
Combat Cars dt 89,-
Desert Strike jp 59,-
Dragon us 119,-
Dragon's Revenge dt 99,-
Dune 2 dt 109,-
Eternal Champions dt 119,-
F-117 Night Storm us/dt 99,-/119,-
F-15 Strike Eagle us/dt 79,-/109,-
Fatal Fury dt 69,-
FIFA International Soccer dt 99,-
Flashback dt 99,-
Formula One dt/us 99,-/59,-
Gauntlet IV us/dt 79,-/99,-
General Chaos dt 109,-
Gunship 2000 dt 89,-
Gunstar Heroes dt/jp 99,-/59,-
Hardball 94 dt 99,-
Hyperdunk Basketball dt 79,-

Joe & Mac us 99,-
John Madden 94 dt 119,-
Jungle Book us/dt 129,-
Jurassic Park us 89,-
Landstalker us/dt 109,-/119,-
Lost Vikings dt 109,-
Mario Andretti dt 99,-
Mega Turrican us 99,-
Mig-29 dt 89,-
Mutant League Hockey dt 109,-
NBA Jam dt/us 119,-/109,-
NHL-Hockey 94 dt 109,-
Ottifants dt 89,-
PGA Tour European Tour dt 99,-
PGA Tour Golf 2 us 79,-
Pink Panther dt 69,-
Pirates Gold us 99,-
Prince of Persia us/dt 79,-/109,-
Ren & Stimpy Show dt 99,-
Robocop 3 dt 109,-
Robocop vs Terminator dt 49,-
Rocket Knight Adventure dt 99,-
Shadow Run us 119,-
Shinobi 3 us/dt 99,-
Skitchin dt/us 99,-/59,-
Sonic 2 dt 59,-
Sonic 3 dt 129,-
Sonic Spinball dt 99,-
Spiderman X-man us 69,-
Star Trek us 109,-
Streetfighter 2 Turbo dt/jp-PAL, engl. Texte 129,-/49,-
Streets of Rage 3 dt 129,-
Sunset Riders dt 89,-
Super Streetfighter 2 dt 129,-
Technoclash us 49,-
Tiny Toons dt 89,-
Toe Jam & Earl 2 dt 109,-
Tom & Jerry us 59,-
Treasure Land Mc Donalds dt 99,-
Turtles Tournament Fighters dt 119,-
Two Tribes Populous 2 dt 99,-
Virtual Pinball dt 59,-

Virtual Racing dt/jp-PAL
engl. Texte 169,-/129,-
Winter Olympics dt 99,-
Wiz'n Liz dt/us 99,-/79,-
World Cup USA dt 109,-
World Heroes us 119,-
WWF Royale Rumble dt 119,-
Young Indiana Jones us 69,-
Zombies ate my Neighbours
us/dt 59,-/79,-

4-Spieler-Adapter SEGA/EA 49,-/59,-
6-Button Pad dt 39,-
Action Replay Pro 2 50/60Hz 89,-
Activator us 169,-
CD-Rom 2 ohne Spiele 499,-
CDX-Converter 99,-
Capcom Powerstick Fighter 79,-
Japan Converter jp 19,-
NTSC Converter 60Hz us/dt 39,-
Megadrive II Grundgerät 199,-
Multi Mega dt 869,-
Programmierz. 6-Button Pad 39,-
RGB-Kabel MD 1 und 2 29,-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz 49,-
Verlängerungskabel 39,-

SUPER NES

Donkey Kong Country demn. erhält.
Impossible Mission demn. erhält.
Pitfall Harry demn. erhält.
7th Saga us 129,-
Aero the Acrobat dt 109,-
Actraiser 2 us 119,-
Aladdin dt/us 119,-/69,-
Alien vs Predator dt 119,-
Art of Fighting us/dt 69,-/129,-
Battlecars us 109,-
Beauty & the Beast dt 99,-
Bill Walsh College Football us 59,-
Boxing Legends of the Ring us 39,-
Breath of Fire (ähn. Secret o. Mana) us 139,-
Bugs Bunny dt 129,-
Capcom MVP Football us 119,-
Champion World Class Soccer dt 99,-
Chester Cheeta 2 us 69,-
Choplifter 3 us/dt 99,-/109,-
Clay Fighter us/dt 129,-
Claymates us 119,-
Cool Spot us/dt 109,-/119,-
Cotton 100% jp 139,-
Desert Fighter pal 119,-
Desert Strike us 79,-
Dschungelbuch us/dt 129,-
Dragon us/dt 129,-
EINZELSTÜCKE ab 19,-
Empire Strikes Back dt 119,-
Equinox dt/us 99,-/89,-
Slam Masters us 129,-
Eye of the Beholder us 129,-
F-Zero dt 29,-
F-1 Roc 2 (Exhaust Heat 2) us 129,-
Fatal Fury 2 us 129,-
Fatal Fury Special jp 159,-
FIFA Soccer dt 109,-
Final Fantasy 2 us 129,-
Final Fight 2 dt 109,-
Flintstones dt 119,-
Goof Troop dt 99,-
GP-1 Motorcycle dt 109,-
Hyper Volleyball dt 119,-
Joe & Mac 3 us/jp 99,-
John Madden 94 us/dt 119,-/129,-
Jurassic Park dt 119,-
Jungle Book us/dt 129,-
King Arthurs World dt 69,-
King of Dragons us/dt 119,-/109,-
Knight's of the Round us/dt 129,-/109,-
Legend us 109,-
Lost Vikings dt 99,-
Lufia us 129,-
Lord of the Rings us 139,-
Mario Allstars dt 89,-
Mario's Time Machine dt 119,-
Mechwarrior dt 129,-
Mega Man Soccer us 79,-
Mega Man X dt 95,-
Metal Marines dt 129,-
Mortal Kombat 2 dt/us 139,-
Mickey's Ultimate Challenge us 69,-
Might & Magic II dt/us 129,-
Mr. Nutz dt 99,-
Mystical Ninja dt/us 119,-/59,-
Mystical Quest dt/us 79,-/49,-

NBA Jam dt/us 119,-/69,-
NHL Hockey 94 dt 99,-
Nigel Mansel us/dt 99,-/119,-
Pac Attack dt 119,-
Paladins Quest us 119,-
Pinball Dreams us 99,-
Pirates of the Darkwater dt 129,-
Plak dt 89,-
Pocky & Rocky us/dt 69,-/129,-
Populous II dt 119,-
Ren & Stimpy Show us 59,-
Robocop vs Terminator us 119,-
Rock'n Roll Racing dt 119,-
Run Saber dt 69,-
Schlumpfe dt 99,-
Secret of Mana us/dt 129,-/109,-
Sensible Soccer dt 109,-
Shanghai us 69,-
Skyblazer dt 109,-
Soccer Shootout us 129,-
Space Ace dt 69,-
Stanley Cup Hockey us 99,-
Star Trek 'Next Generation' us 119,-
Star Wars dt 109,-
Streetfighter II Turbo dt 119,-
Stunt Race FX dt/us 109,-
Sunset Riders dt 129,-
Super Air Diver dt 109,-
Super Battletoads us 29,-
Super Bomberman us/4-Player Adap. 139,-
Super Conflict dt 119,-
Super Gameboy mit Spielberater dt 95,-
Super Hockey dt 99,-
Super Metroid us/dt 129,-/109,-
Super Pinball 'Behind the Mask' jp 99,-
Super Streetfighter 2 us 139,-
Super Turrican dt 119,-
T2-The Arcade Game dt 99,-
T2 Judgement Day us 89,-
Tetris II Limited Ed./Tetris III 169,-/139,-
Tetris Flash us/jp 109,-/139,-
Top Gear II dt 109,-
Turn & Burn us 59,-
Turtles Tournament Fighters dt 129,-
Ultima us 129,-
Ultimate Fighter us 129,-
Untouchables us 129,-
Utopia dt 119,-
Virtual Soccer dt 79,-
Where i.t. World is Carmen S.D. dt 129,-
Winter Olympics dt 119,-
Wizardry 5 us 129,-
World Cup Striker dt 119,-
World Cup USA 94 dt 119,-
WWF Royale Rumble dt 129,-
X-Kaliber us 99,-
Yogi Bear dt 109,-
Young Merlin dt 129,-
Zool dt 109,-
Zombies dt 109,-
6-Spieler Adapter 59,-
60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker) 39,-
ASCII-Pad dt/us 49,-
Action Replay 2 50/60Hz 99,-
Dual Turbo Remote Pad nur us 99,-
Game Midge dt 79,-
Programmierz. Universal Adap. 59,-
100% Kompatibel 29,-
RGB-Kabel us/dt 29,-
SNES Morefun-Set 295,-
SNES Powerstation 189,-
SNES 3-Set 299,-
SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V 249,-
Super-4 Pad dt 19,-
UMB AU: 19,-
SNES 50/60Hz/Schacht 79,-
Verlängerungskabel 19,-

3DO

Demolition Man demn. erhält.
FIFA Soccer demn. erhält.
3DO us/2 CD/220V 979,-
Alone in the Dark us 119,-
Another World us 89,-
Dr. Hauzer jp 129,-
Dragons Lair us 89,-
Columns (Tetris Clone) jp 149,-
Fire Ball us 119,-
Iron Man jp 179,-
John Madden 94 us 69,-
Jurassic Park us 109,-
Lemmings us 89,-
Monster Manor us 69,-
Mega Race 119,-
Microcosm jp 189,-
Night Trap us 89,-
Road Rash 2 us 129,-
Shockwave 109,-
Sesam Straße 49,-
Sewer Shark 109,-
Super Wing Commander us 109,-
The Horde us 119,-
Total Eclipse us 109,-
Twisted us 109,-
Ultraman jp 149,-
Way of the Warrior us 129,-
Control Pad 3DO 89,-
Umbau RGB/220V taugl. 199,-
Lasergun 89,-

JAGUAR

Jaguar Grundgerät m. RGB-Kabel
220V/Spiele us/dt 569,-/579,-
Alien vs Predator demn. erhält.
Club Drive 'Checkered Flag' demn. erhält.
Dino Dudes 99,-
Galaxy 99,-
Raiden 99,-
Tempest 2000 109,-
RGB-Kabel 49,-
Video SVHS Kabel 49,-
PAD 69,-

SONSTIGES

Donkey Kong Gameboy us/dt 59,-
Mario 3 dt 59,-
World Cup USA 94 dt 49,-
Mrs Pacman dt 99,-
Gameboy dt 95,-
Vorbestellung f. Sony Playstation möglich
Mini Basketballkorb mit Ball
(von Spalding) 29,-
Manga Videos ab 29,-
US/JP Magazine
(GAMEFAN/EGM) ab 8,-
Alte Ausgaben US Magazine je 2,-
Marty Grundgerät RGB-Umbau 99,-
CD 32-Spiele ab 29,-
NEO-GEO Spiele ab 79,-
T-Shirts ab 19,-
Baseball Caps ab 19,-

Wir suchen Geschäftspartner in
der Schweiz und Österreich!

TEL 0 89 / 54 38 088

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 0 89 / 53 42 54

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebrauchte-Spiele-Zentrale 0 89 / 53 41 15

Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

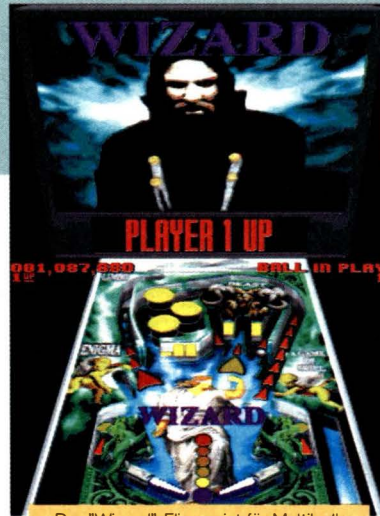
Produzent: Akio Kobayashi (ausführend), Junighiro Kawazoe • Design: Takashi Kobayashi • Programmierung: Haruhisa Udagawa, Akihiro Ighihara • Grafik: Akiko Nakamura, Kie Yamashita • Sound: Yusuke Takahama

Super Pinball

Wenn Ihr den Ball zielst-cher auf ein bestimmtes Target flüppert, erbaliet Ihr mit jedem Treffer einen Buchstaben dazu. Ist das entsprechende Wort komplett (z.B. "Joker"), gibt's einen zweiten Ball. Leider fehlt die Kollisionsabfrage, wenn sich die beiden Kugeln berühren. Sie rollen einfach übereinander hinweg bzw. verschmelzen optisch zu einem Ball, wenn sie an derselben Stelle liegen.



Beim Flippern seht Ihr ausschließlich den Pinball-Tisch. Die obige Illustration scrollt nur bei Ballverlust herein.



Der "Wizard"-Flipper ist für Multiball-Freaks denkbar ungeeignet, da das entsprechende Target schwer zugänglich ist.



Viel Farbe fürs Geld: Die Flippertische sind bunt, lassen aber grafische Effekte gänzlich vermissen.



Mit "Pinball Dreams" hat Gametek vor gut sechs Monaten einen soliden Flipper in Stand-Alone-Tradition veröffentlicht (siehe Test in MAN!AC 4/94). Statt aufwendigem Special-FX-Heckmeck konzentrierte man sich auf die Nachbildung von vier Kneipen-Flippern. "Super Pinball" geht konzeptionell in dieselbe Richtung, präsentiert das ausgewählte Pinball-Trio jedoch grafisch ungewöhnlich. Statt die Flippertische aus der Vogelperspektive zu zeigen, seht Ihr sie pseudo-dreidimensional von schräg vorne. Gescrollt wird dabei nicht.



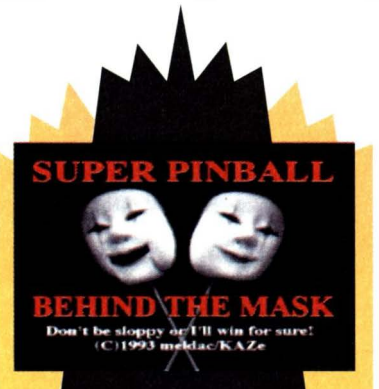
Drei verschiedene Flipper stehen zur Wahl: Im "Conquest"-Modus startet Ihr mit dem "Jolly Joker"-Pinball.

Ein bis vier Spieler wählen aus drei Pinball-Varianten: "Jolly Joker", "Blackbeard and Ironmen" sowie "Wizard". Das Layout ist ähnlich, dafür sind die spärlichen Elemente unterschiedlich angeordnet. Standard-Targets dienen u.a. als Bonuspunkte-Multiplikatoren, eine Handvoll Bumper sowie etliche "Einschüßlöcher" lassen ein Spiel mit mehreren Bällen zu und verschaffen exorbitant hohe Bonuspunkte. Genau wie bei den großen Brüdern aus Glas und Metall hängt es vom jeweiligen Zustand der einzelnen Targets ab, welche Aktionen ein Treffer auslöst. Der relativ simple Aufbau könnte einen falschen Eindruck vermitteln: Um die Abstimmung der einzelnen Spielelemente untereinander zu verstehen und gezielt zu flippern, braucht es seine Zeit.

Das Joypad ist traditionell belegt: Ihr könnt den linken und rechten Flipper natürlich separat einsetzen, in Maßen "tilten" und mit dem richtigen Timing schon beim Kugelstart bis zu drei Millionen Punkte kassieren. Als zusätzliche Herausforderung steht Pinball-Cracks übrigens der "Conquest"-Modus zur Ver-

fügung: Ihr startet mit dem "Jolly Joker"-Flipper und arbeitet Euch im Verlauf des Spiels zu den anderen Tischen hoch. Dummerweise öffnet sich die "Forbidden Door" erst bei sechzig Millionen Punkten – und dann müßt Ihr sie schließlich noch treffen...

Testmuster von Game Express, München: Tel.: 089/5438088



MBIT
8

HERSTELLER	MELDAC
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	NINTENDO

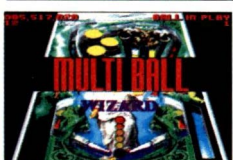
GRAFIK	56 %
SOUND	43 %

SPIELSPASS

83 %

Spielerisch hochkarätiges Flipper-Trio in ungewöhnlicher 3D-Perspektive. Deutsche Version ohne technische Schwächen.

KLASSISCH GUT • Die Simulation des Kugellaufs ist den Programmierern perfekt gelungen: Der Ball rollt und dotzt genau so, wie es mein mathematischer Verstand erwartet. Die wenigen Spielelemente sind brillant aufeinander abgestimmt und erweisen sich als vollkommen ausreichende Motivations-Multiplikatoren. Kein Modul-Pinball bringt das Original-Flipper-Feeling zur Zeit besser rüber als "Super Pinball". Selbst der Glücksfaktor, von mir die meist gehaßte Flipper-Zutat, wurde intelligent abgemildert, da die seitlichen Auslauf-Röhren zu Beginn verschlossen sind. Soweit so gut. Sehen wir mal gnädig darüber hinweg, daß der Sound völlig belanglos und die Grafik etwas zu bunt geraten ist: Wer den Japan-Import spielt, ärgert sich über Ruckel-Anfälle im Spiel mit zwei Bällen. Bei der deutschen Version wurde dieser Fehler behoben – ebenso wie bei der US-Variante.



Magic Boy



Bereits 1992 sahen die MAN!ACS eine fast fertige Version des Knuddel-Jump'n'Runs "Magic Boy". Gut zwei Jahre später ist das Beinahe-Frühwerk endlich auf dem Markt. Als "Magic Boy" hüpft Ihr durch die Levels, betäubt schießen derweise eine Handvoll Feinde und sammelt nebenbei Bonuspunkte. Ist das Spielziel rechtzeitig erreicht (nach einer

bestimmten Zeit tauen eingefrorene Gegner wieder auf), winkt der nächste Abschnitt mit derselben Aufgabenstellung. Sprungfedern katapultieren Euch in die Lüfte, eisige Plattformen lassen Rutschpartien zu und Förderbänder sorgen für unfreiwillige Beschleunigungs- und Bremsmanöver. Müßig zu erwähnen, daß bereits eine zarte Feindberührung zum Lebensverlust führt.



Die meisten Spielfelder sind etwa so breit und doppelt so hoch wie der Bildschirm



FAULER ZAUBER • Das Simpel-Jump'n'Run hätte in seiner Spielspaß-Gruft bleiben sollen. Angesichts einer Hundertschaft besserer Hüpfspiele gibt's keinen Grund, das ideenlose und überteuerte Modul zu kaufen. Die Levels sind klein, ähneln sich wie ein Feind dem anderen und entbehren jeglicher Motivationsanreize. Selbst die putzige und gewaltfreie Thematik rettet "Magic Boy" nicht vorm Tester-Rüffel. Wer unbedingt will, kann's spielen. Doch Spaß und Spannung vermittelt das öde Werk nicht.

MBIT CODE	4
HERSTELLER	JVC
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	MITSUI
GRAFIK	52 %
SOUND	32 %
SPIELSPASS	42 %
Langweiliges Jump'n'Run mit dreieinhalb Spielelementen: Zu teuer, zu kurz, zu öde.	

Eine Welt ist in mehrere Abschnitte unterteilt, die Ihr frei anwählen dürft. Das jeweilige Paßwort gibt's jedoch erst, wenn alle Levels einer Welt durchgespielt wurden.



Das heißeste neue Trainermodul für SNES

mit eingebautem Konverter auch für neueste jap. / amerik. Spielmodule

GAMEIMAGE

Einstieg in jede Spielstufe

Mehr Kraft und Energie
Maximale Waffenausrüstung

"INVINCIBLE" ENHANCED GAME CARD



Newest Codes
0 89 / 317 54 25

Endlich mal zu Ende spielen!

Unendliche Lebensenergie

Kein langwieriges Eingeben der Codes
Codes/Cheats für 150 am./jap. und 100 Euro-Spiele eingebaut! Einstecken und anfangen!

Regelmäßige Veröffentlichung der neuesten Codes in diesem Heft!

GameImage ist nicht entwickelt, wird nicht hergestellt und nicht vertrieben durch Nintendo Inc.

Erhältlich im Fachhandel und in gutsortierten Warenhäusern

Europa Import und Fachhandelsdistribution:

AB Union Electronic Handels GmbH Tel.: 0 89 / 317 28 10 Fax 0 89 / 317 49 57

Warenhausdistribution: Vanselow Electronic Fax: 0 23 51/7 93 98

Marktallianz-Alfreds Computer Technik GmbH Fax: 0 28 86/2/7 88 57 91

unter anderem bei:

Brinkmann

...wenn's um die Mark geht.

Hamburg • Münster • Köln • Berlin • Oldenburg • Osnabrück • Dortmund

Entwickler: Climax/Sonic, Japan

Shining



Mit "Shining in the Darkness" revolutionierte das Sega-Entwicklungsteam Climax vor drei Jahren das Genre des Bildschirm-Rollenspiels.

Die beiden Versionen für das Sega Handheld erschienen in Japan als "Shining Force CD" auch für das Mega Drive. Ob dieses Doppel-Abenteuer auch in Deutschland ausgeliefert wird, ist noch nicht bekannt.

Die hübscheste Fantasy-Grafik und die freundlichste Benutzerführung weit und breit fanden sich auch in den inoffiziellen Nachfolgern "Landstalker" (Action-Adventure) und "Shining Force" (Strategiespiel). Letzteres schmückte das Taktik-Spielprinzip erfolgreicher Vorbilder von NCS, System Soft und Nintendo mit der unwiderstehlichen Climax-Aufmachung mit bewegten Icons und übersichtlichen Menüs. Zwei "Shining Force"-Versionen für das **Game Gear** erschienen, bis auch der Mega-Drive-Nachfolger startklar war. Damit Ihr nicht bis Weihnachten '95 auf eine deutsche Übersetzung warten müßt, wird Sega das Modul im Gegensatz zum Erstling mit englischen Bildschirmtexten ausliefern. Doch selbst wenn Ihr nicht jedes Wort genau versteht, werdet Ihr der Handlung folgen können. Wie in einem Rollenspiel beginnt Ihr als Solo-Held in Eurem Heimatdorf. Schnell merkt Ihr, daß nicht alles so ist wie es



Duell der Erzzauberer: Obwohl die Schlachten vorwiegend mit konventionellen Waffen (Schwert, Speer und Klaue) ausgetragen werden, kommt es immer wieder zu heftigen Magie-Entladungen.



Go Go, Golem: Für "Shining Force 2" pinselten die Grafiker neue Helden & Monster.

eigentlich sein sollte, und schnell findet Ihr neugierige Altersgenossen, die Euch gerne dabei unterstützen, dem Bösen auf die Schliche zu kommen. Mit vier dieser Kumpane schließt Ihr Euch zur Shining Force zusammen. Nach dem großen Abenteuer müßt Ihr nicht lange suchen, denn Euer weiser

Lehrmeister Astral steckt schon zu Spielbeginn bis über beide Ohren in Schwierigkeiten. Im sagenhaften alten Turm über Eurer Stadt trifft Ihr zum ersten Mal auf die Teufel einer bösen Macht. Doch obwohl Ihr Eure ersten Gefechte siegreich beendet, geht das Königreich verloren und Ihr rettet Euch mit den Zivilisten auf einen andere Kontinent. Dort werdet Ihr in die Geschichte Eurer Welt eingeweiht, trifft sagenhafte Gestalten und schließlich den Herrscher der Finsternis, der u.a. die blonde Königstochter in seinen Klauen hält. Abwechselnd durchstreift Ihr Gemeinden und Ländereien, plaudert mit Forschern und hohen Stadtbeamten, und haltet die Augen offen nach einem Schnäppchen im Waffen- oder Zaubere-



Die Geschichte beginnt mit dem Zwist zwischen zwei benachbarten Königreichen und der Entführung einer schönen Prinzessin. Eure ersten Gefährten lernt Ihr noch auf der Schulbank kennen, später entsetzt Ihr Euer Heimat als Quartett (unten).



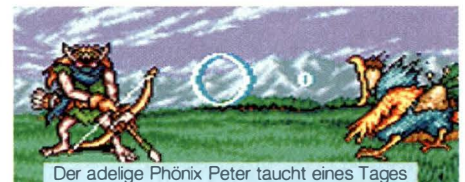
Auf einem Kontinent im Osten errichtet sich Euer Volk unter der Führung des gebrochenen Königs eine neue Existenz. Doch schon bald werdet Ihr mit den Ureinwohnern konfrontiert.



Hi, Mantac!
How are you?



Don't worry. He has only fainted. Take them to Galam!



Der adelige Phoenix Peter taucht eines Tages in Eurem neuen Dorf auf und kämpft von da an mit der Shining Force. Das zweite Porträt zeigt ihn nach seiner Beförderung.

Force 2

rei-Geschäft. Während dieser Spielphasen wird Euer Trupp durch eine einzelne Spielfigur dargestellt (hinter der oftmals noch ein kurzfristiger Verbündeter herwatschelt), doch sobald Ihr einer feindlichen Einheit gegenübersteht, lenkt Ihr all Eure Spielfiguren hintereinander. Im Verlauf der Odyssee sammelt Ihr Bogenschützen und Kavalleristen, fliegende Ritter und Heiler um Euch, die sich durch unterschiedliche Eigenschaften und Fähigkeiten auszeichnen. Diese Charakter-Attribute verbessern sich, wenn Ihr feindliche Monster besiegt oder einen Zauberspruch aufspricht. Hat eine Spielfigur durch aktive Teilnahme am Kampfgeschehen schließlich den 20. Erfahrungs-Level erreicht, kann sie sich einmalig befördern lassen. So wird in der zweiten Hälfte des Spiels aus einem



Auch super große Gegner wie diese Krake müssen von der Shining Force bezwungen werden. Ein Blick auf den Schlachtplan zeigt Euch die zahlreichen Arme des Seemonsters.

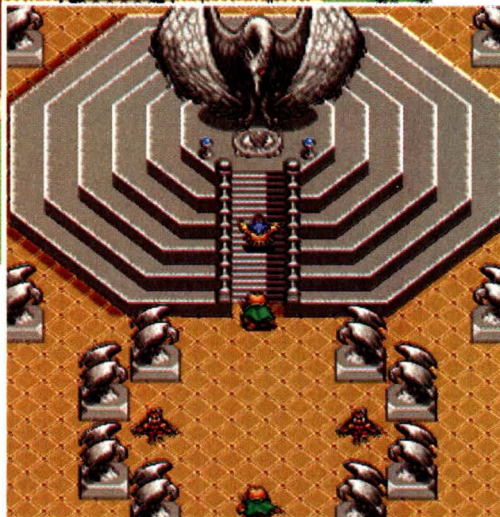
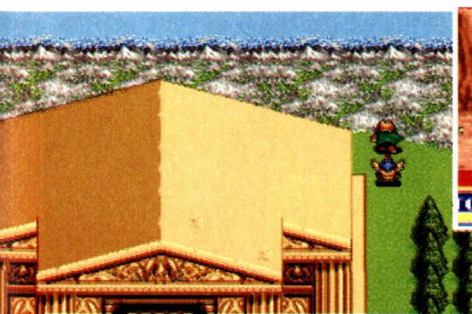


gemeinen Schwertkämpfer ein strahlender Ritter. Sterben könnt Ihr bei Shining Force nicht, denn nach einer Niederlage erwacht Ihr in den Armen eines Hohepriesters, der Euch gegen Bargeld selbst von fatalen Leiden heilt.

Damit Ihr Euch in der vielschichtigen "Shining Force"-Handlung nicht verläuft, übernimmt in bestimmten Spielsituatio-

nen das Mega Drive die Steuerung Eurer Spielfiguren. Dann führen die Protagonisten eine Art digitales Puppentheater auf, verraten Euch wie's weitergeht und was Ihr als nächstes tun müßt. Doch keine Angst: Sobald sich ein Trupp von Finsterlingen auf den Bildschirm wagt, erhaltet Ihr wieder das Kommando über die "Shining Force".

FLASHBACK • Kann man es den Sega-Entwicklern verübeln, daß sie am bewährten Prinzip festhielten und sich nur mikroskopisch kleine Neuerungen einflieden ließen? Wer bei der "Shining Force"-Fortsetzung eine Weiterentwicklung mit neuen spielerischen Möglichkeiten erwartet, wird etwas enttäuscht sein. Doch neben den "Shining"-Süchtigen, die sich im zweiten Teil sofort heimisch fühlen, finden gerade die Strategie-Anfänger eine opulent gefüllte Fantasy-Umgebung und liebenswerte (wenn auch etwas kindische) Helden sowie ungeschlagenen Bedienungskomfort. Etwas zu zahlreich sind diesmal jedoch die Zwischensequenzen, bei denen Ihr den Aktionen Eurer Mini-Kämpfer zuseht und nicht eingreifen könnt. Auf der anderen Seite entfaltet sich dadurch eine vielschichtige Handlung, wie sie kein anderes Strategiespiel bietet. Ein spannendes Abenteuer in guter Verpackung.



SHINING FORCE™

© 1994 SEGA
PRESENTED BY SONY

16 BIT

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	79 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	83 %

Strategiespiel-Sequel mit bewährter Icon-Benutzerführung, aber neuer Story und unverbrauchten Gesichtern.

Produzent: Scott Berfield • Design: John Manley, Tony Barnes • Programmierung: Mike Posehn • Grafik: Julie Cressa, Victor French, Tom Liskowski, Tony Gascon, Ron Sacdalen • Sound: Don Veca

Urban Strike



Aus Electronic Arts' erfolgreichen "Strike"-Spielen ist inzwischen eine Trilogie geworden: Entführten Euch die Vorgänger "Desert Strike" und "Jungle Strike" in den Kampf gegen irakische Diktatoren und mittelamerikanische Drogenbosse, spielt der dritte Teil



Als Heckenschützen versuchen feindliche Fallschirmjäger, Euren Agenten den Garaus zu machen.



Perestroika: Als hilfreicher US-Pilot rettet Ihr die Besatzung eines leckgeschlagenen russischen Atom-U-Boots.

Der King lebt:
Pulverisiert Ihr
im Las Vegas-
Casino den rich-

tigen Spielauto-
maten, erscheint
Elvis Presley
samt Gitarre –
und unbegrenz-
tem Energie-
nachschub.



Im nötigen Fall steigt Ihr in einen Rettungshubschrauber...



...oder in einen schwerbewaffneten Panzerwagen um.

gewaltigen Laserkanone und einer waffenstarken Armee die Macht zu erpressen. Ihr werdet auserkoren, mit Eurem Kampfhubschrauber gegen Malones Truppen anzutreten.

Stellungen gefunden werden, außerdem bringt Ihr gestohlene Projektionspiegel in Sicherheit und rettet eine versprengte Spezialeinheit. Der Informant entpuppt sich als plastischer Chirurg, der Euch

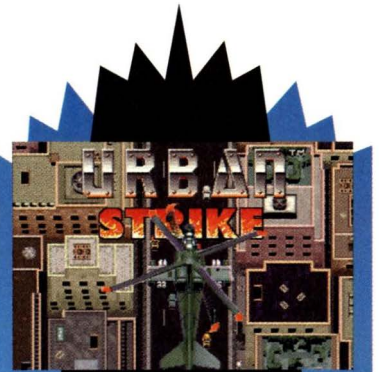
eine erschreckende Nachricht mitteilt: Malone ist niemand anderes als Euer "Jungle Strike"-Rivale Carlos Ortega, der mit neuer Identität und neuem Gesicht wieder aufgetaucht ist. Als nächstes säubert Ihr Bohrsinseln von Ortigas Truppen, rettet Schiffbrüchige und dürft einen ausgewachsenen Zerstörer in Einzelteile zerlegen. Habt Ihr das geschafft, wartet eine neue Heraus-

forderung: Ihr landet auf einer Bohrplattform und rennt zu Fuß durch die Katakomben.

In Mexiko befreit Ihr Kriegsgefangene, rumpelt mit einem Panzerwagen durchs Gelände und jagt schließlich eine Fabrik mit einer Spezialbombe in die Luft. Das



Vor der Küste Mexikos haben gegnerische Truppen wichtige Bohrplattformen besetzt.



16 BIT CODE
010
201
022

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	68 %
SOUND	47 %

SPIELSPASS

81 %

Spannende Episode der Strike-Serie:
Wenige Änderungen, noch immer eine
blendende Mischung aus Action und Taktik.

ike



In drei Abschnitten steigt Ihr aus dem Hubschrauber-Cockpit und sucht zu Fuß nach gefangenen Agenten und versteckten Geheimplänen.

meterhoch eingeschnitte San Francisco ist Euer nächster Stop: Ihr entfernt Sprengkörper von der Golden Gate Bridge, kümmert Euch liebevoll um Laborgebäude, ein Panzerlager im Armeestützpunkt Presidio und rennt, nun wieder zu Fuß, durch das ehemalige

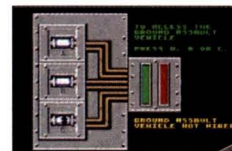
Gefängnis Alcatraz, wo ein Agent festgehalten wird. Danach macht "Urban Strike" seinem Namen alle Ehre: New York wurde Opfer von Ortegas Laserwaffe – im brennenden Wolkenkratzerinferno schaltet Ortega/Malones Firmenzentralen aus und bringt vom halbzern-

schossenen World Trade Center Menschen in Sicherheit. Den Abschluß findet Eure Mission dann im Spielerparadies Las Vegas: Sprengt Radaranlagen und Straßensperren, sucht den Eingang zu Malones Geheimquartier und erledigt den Finsterling, bevor er mit seiner Laserkanone die Welt zerstören kann. Euer Hubschrauber ist mit mächtigen



In San Francisco ragen nur noch die Spitzen der Hochhäuser aus den Schneemassen.

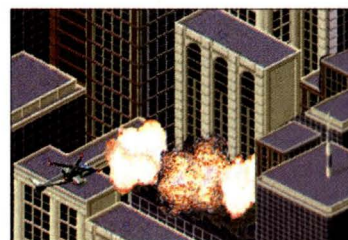
Die "Urban Strike"-Rätsel sind kein Problem, wenn Ihr vorher fleißig Lösungshinweise sammelt.



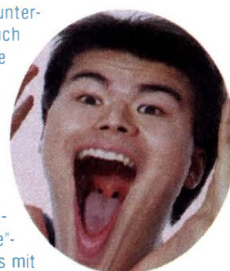
Bei Nacht zerstört Ihr die Radaranlagen von Las Vegas – eine ist auf einer turmhohen Werbegitarre versteckt.



In New York rettet Ihr Zivilisten und zerballert Malones Firmengebäude.

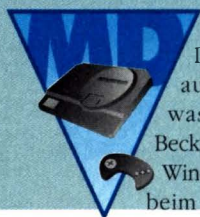


DRITTER STREICH • Sieht man von den "Zu-Fuß"-Missionen ab, unterscheidet sich die "Urban Strike" kaum von den Vorgängern. Auch diesmal fliegt Ihr durch gut bewachte Szenarien und jagt alles in die Luft, was Euch nicht gefällt. Übernommen wurden die geniale Steuerung und der gesamte Spielablauf, sodaß das Modul lediglich einen Remix alter Ideen und neuer Aufgaben bietet. Computer-Fans nennen so etwas "Missionsdisketten". Konsolenbesitzer zahlen jedoch den vollen Preis für ein neues Modul. Zum Glück besitzt auch der dritte Teil den "Ein Versuch geht noch"-Effekt, der an den Bildschirm fesselt und Euch immer wieder losflattern läßt – irgendwo könnte ja noch ein Gag oder Extra versteckt sein. Alte "Strike"-Veteranen freuen sich auf ein spannendes Helikopter-Abenteuer, das mit taktischem Geschick aber an einem Wochenende durchgespielt ist.



Entwickler: High Score Productions • Produzent: Scott Orr (ausführend), Michael Rubinelli, Happy Keller • Design: Happy Keller • Programmierung: Tom McWilliams • Grafik: Curt Tournanian, William Robinson • Sound: Rob Hubbard

IMG International Tour Tennis



Der Tennis-Zirkus ist auch nicht mehr das, was er mal war. Boris Becker ist im Umgang mit Windeln erfolgreicher als beim Hantieren mit dem

Filzball und Charisma-Bolzen Michael Stich gehört schon wegen der Tribünen-Aufführung seiner nervtötenden Gattin Jessica geächtet. Angesichts der langweiligen Milchbubis an den Spitzen der Weltranglisten freut man sich über die ungewöhnliche Wahl von Spieler-Promis bei EAs lange erwarteter Tennis-Simulation. **32 Persönlichkeiten** stehen parat, die überwiegend zur alten Garde gehören.

Ihr habt die Wahl: Einzelne Trainings-spiele, Turniere oder eine ganze "Tour" mit Weltrangliste und Geldprämien-Kollekte – dank Batterie wird alles brav gespeichert. Das gilt auch für die "User Records", bei denen die langfristigen Erfolgsdaten von bis zu acht verschiedenen Joypad-Sportlern archiviert werden. Spielt im Einzel oder Doppel; über einen, drei oder fünf Gewinnsätze; auf Rasen, Sand, Kunststoff oder einem



Pickt einen von 32 Tennis-Cracks als Alter Ego. Die spielerischen Auswirkungen dieser Wahl sind aber nicht groß.



Praktisch jedes interessante Turnier dürft Ihr nachspielen. Zur Einstimmung seht Ihr einen Schnappschuß der jeweiligen Stadt.



Training macht den Meister: Unter Anleitung von Profi-Coach Vic Braden feilt Ihr an Eurem Grundlinienspiel.

besonders schnellen Hallenbelag. Bei der Darstellung des Spielgeschehens wurde nichts grundlegend Neues erfunden. Ihr seht den Platz von schräg oben; die Proportionen sind so gewählt, daß der sichtbare Ausschnitt je nach

Ballflugbahn ein wenig hin und her scrollt. Jeder Feuerknopf ist doppelt belegt: Je nachdem, ob Ihr einen Button nur kurz antippt oder länger gedrückt haltet, wird eine andere Technik ausgeführt. Das Drücken des Steuerkreuzes während des Schlages beeinflusst die Ballrichtung.

Nach jedem Ballwechsel ruft Ihr mit "Start" ein kleines Menü auf. Hier kann man sich die letzten Sekunden des Matches nochmals ansehen, das Score-Board studieren oder – innovativ! – den Meckermodus bemühen. Nach knappen Entscheidungen dürft Ihr Euer Männchen zum Schiedsrichter stapfen lassen, wo es sich gestenreich beschwert.

Alle Spieler sind bei der McCormick-Agentur IMG (International Management Group) unter Vertrag, die zu den einflußreichsten Marketing-Organisationen im Sport gehört. Neben Tennislegenden wie Björn Borg, Rod Laver und Ivan Lendl vertritt IMG auch aktuelle Stars wie Guy Forget oder Henri Leconte sowie kommende Talente wie den 15jährigen Nick-Bolittieri-Schützling Thomas Haas aus Deutschland.

LIEBE AUF DEN ZWEITEN AUFSCHLAG • Sieht man von der jämmerlich knarzigen Sprachausgabe und der lieblosen Präsentation ab, gibt's einige Gründe, das Modul nicht voreilig bei der nächsten Recycling-Deponie abzugeben. Der chronisch farbarme Centre Court bietet anständig große Spielfiguren, die gut animiert ihre Schlagtechniken ausspielen. Bis auf den vermurksten Aufschlag ist die Steuerung gut; hat man das Gefühl für das richtige Timing einmal heraus, machen die Ballwechsel richtig Spaß. Die Turnier-Modi sollten Tour Tennis auch für Solo-Spieler langfristig reizvoll machen, aber depperte Computergegner vereiteln größere Motivationsgipfel. Zu Netz- und Volley-Spiel werdet Ihr eigentlich erst im Doppel benötigt. Nach anfänglicher Skepsis hat mir das Modul dennoch Spaß gemacht – insbesondere "menschliche" Duelle sowie Mehr-Spieler-Matches.



Das schwache Aufschlagsystem ist ein echtes Handicap: Die Computergegner lassen sich viel zu häufig mit Assen düpiieren.



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	52 %
SOUND	33 %

SPIELSPASS

69%

Gute Steuerung, Turnier-Modi sowie Vier-Spieler-Modus, jedoch lausige Präsentation und dämliche Computergegner.

Slam Masters



Wrestling ist in: Nach dem Siegeszug der WWF wird auch die WCW dank Hulk Hogan immer populärer, Capcom kontert mit einer eigenen Liga, die in dem alten "Final Fight"-Haudegen Haggar auch einen unbestrittenen Superstar hat. Neben ihm könnt ihr aus sieben weiteren Catch-Profis wählen, die verschieden stark, gewandt und

groß sind. Jeder beherrscht außer den üblichen Techniken auch einige Spezialtaktiken, die ihr im Notfall aktiviert. Bestreitet ihr den WM-Modus, ringt Euer Kämpfer nacheinander gegen alle Konkurrenten und trifft auf drei weitere Catcher, außerdem könnt ihr Tag-Team-Varianten mit bis zu vier Spielern anwählen (entsprechender Adapter vorausgesetzt).



Mit Multi-Player-Adapter führt ihr Haggar & Co. auch zu viert in den Ring



STARKE MÄNNER • Der Automat genießt in Fan-Kreisen einen exzellenten Ruf, die Umsetzung ist im spielerischen Bereich sehr gut gelungen. Auch wenn die Steuerung und die Spezialtechniken einen Tick zu simpel gehalten sind, macht "Slam Masters" viel Spaß. Mit vier Spielern geht die Post erst richtig ab, für Solisten ist der Schwierigkeitsgrad herausfordernd genug. Minuspunkte gibt's für die Soundkulisse und die farblose Grafik. Wrestling-Fans werden hier auch ohne WWF-Lizenz glücklich.



HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	CAPCOM

GRAFIK	59 %
SOUND	44 %

SPIELSPASS

75 %

Fade Präsentation, sonst gute Umsetzung des finessenreichen Wrestling-Automaten. Sogar mit Vier-Spieler-Modus.

Der Automat erschien ursprünglich als "Muscle Bomber" und hört in den USA auf den Namen "Saturday Night Slam Masters". Als erste Konsole wurde übrigens das japanische FM-Towns-System Marty mit einer Umsetzung versorgt.

Profi Accessoires



SV 338 Top-Fighter

Die kompromisslose Konsole für den absoluten Profi mit Programmierung für SNES und mit den superrobusten Spielhallen-Mikroschaltern.

unverb. Preisempf. DM 149.95



SV 334 SN PROPAD

Inzwischen das erfolgreichste Pad für SNES und Megadrive (SV 434)

unverb. Preisempf. DM 34.95



SV 336 SN

unverb. Preisempf. DM 99.95



SV 439 SG PROPAD 2

Superjoypad mit 6 Spielknöpfen für Megadrive. Super-Dauerfeuer, Synchronfeuer, Slow-Motion, LED-Display. Alle Stufen durchspielen!

unverb. Preisempf. DM 39.95



SV 337 SN PRONEO II

Das ultimative Joypad für SNES mit Bildschirm. 30 Programmschritte gespeichert für SF II, Fatal Fury usw. Jeder Gegner ist zu schlagen!

unverb. Preisempf. DM 69.95

Auch für MEGADRIVE unter Art.-Nr. SV 437

Jöllenbeck

GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (042 87) 1251 · Fax (042 87) 607

Vertrieb nur über den Fachhandel.
SNES und Game-Boy sind geschützte Warenzeichen von Nintendo.
Megadrive ist geschütztes Warenzeichen von Sega.



QUALITY JOYSTICK

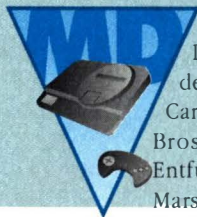
Schweiz:
ABC Import & Export AG
Baggastel 48
CH-9475 Sevelen
Tel. 081/7852960
Fax 081/7851222

Österreich:
ABC Marketing & Vertrieb
Letzestraße 32a
A-6807 Feldkirch
Tel. 05522/71675
Fax 05522/71674



Entwickler: Headgames, USA • Produzent: Bert Schroeder • Design: Joshua Singer, Steven Ross, Doug Nishimura, Jonathan Miller • Programmierung: J. Singer, David Eader, Melin Wong, Alex Tyrer, J. Miller • Grafik: D. Nishimura, S. Ross, Yongki Yoon • Sound: Neuromantic Productions, Mark S. Miller, Jim Hedges

Taz in Escape from Mars



Der gefräßige Taz aus den "Looney Tunes"-Cartoons der Warner Bros. wird Opfer einer Entführung: Marvin der Marsianer kidnappt den tasmanischen Teufel, um ihn in seinem Zoo auszustellen. Aber der kleine Mann vom roten Planeten hat nicht mit dem Temperament von Taz gerechnet: Der Vielfraß bricht aus und stiftet auf dem Heimweg ins australische Tasmanien mit Eurer Hilfe Verwirrung und Chaos. Ähnlich wie im ersten Teil könnt Ihr springen und Taz eine Wirbelwind-attacke ausführen lassen. Damit rast der kleine Teufel aber diesmal auch senk-



In einem unterirdischen Bergwerk versucht Ihr, einem gigantischen Drillbohrer zu entkommen.



In Marvins Mars-Zoo fräst sich Taz durch die Käfige und wehrt sich gegen andere Tiere.

Wegen eines Buches über gefährdete Tierarten wird Taz Opfer von Marvins Sammlertrieb.



Der tasmanische Teufel wird diesmal auf seltsame Planeten verschlagen, wo er nur wenig Essbares findet.

rechte Wände hoch oder bohrt sich mühelos durch lockeres Erdreich. Um durch knifflige Stellen zu kommen, wird Taz in einigen Levels durch Strahlen auf Minigröße geschrumpft oder in einen Riesen-teufel verwandelt. Auf dem Weg zum Ausgang müßt Ihr außerdem Schalter umlegen, einen Hubschrauber benutzen oder wie ein Gummiball durch senkrechte Rohrsysteme hüpfen. Verspeist Taz eine Gasflasche oder eine Kiste voller Steine, steht ihm eine zusätzliche Angriffswaffe (z.B. Feuer) zur Verfügung. Die Lebensenergie wird ebenfalls durch Fressen von Hamburgern, Torten und Erste-Hilfe-Packs ergänzt. Bomben und Dynamitstangen

erweisen sich dagegen als weniger appetitlich.

Insgesamt warten sechs ausgedehnte Levels auf Euch, die durch bizarre Gegenden führen: Nach dem Mars besucht Ihr den surrealistischen Planeten X, macht einen Abstecher zu Yosemite Sam nach Mexiko (samt Stierkampf in der Arena), besucht ein Spukhaus und trifft schließlich Marvin persönlich in dessen waffenstarrer Festung. Neben reinen Jump'n'Run-Tests müßt Ihr Endgegner erledigen, Labyrinth erkunden und kleine Knobelaufgaben lösen, um Türen zu öffnen oder Gänge freizulegen.

Muster von Zapp Games, Mainz. Tel: 06131/230492

SCHWERFÄLLIG • Wer sich vor zwei Jahren mit dem ersten "Tazmania" herumgeärgert hat, darf getrost auf die Fortsetzung verzichten. Steuerung und Spieltempo sind zwar merklich verbessert, aber die langatmige Mischung aus Jump'n'Run, Orientierungsübung und simplen Knobeltests ist geblieben. Zumindest gestaltete das neue Entwicklerteam die Levels fairer als beim Vorgänger, nervige Stellen mit eingebauter Ablebegarantie sind verschwunden. Die Comic-typische Grafik ist mit großen Figuren und vielen optischen Gags das Prunkstück des Moduls. Dafür klingt der Sound wie in allen anderen "Looney Tunes"-Modulen schräg und total daneben. Da der Schwierigkeitsgrad nach moderatem Beginn schnell ansteigt und Paßwörter vergessen wurden, haben geduldige Vielspieler zumindest einiges zu tun – wenn sie nicht genervt und gelangweilt aufgeben.



Jeder Abschnitt wird von einem Endgegner abgeschlossen: Hier kämpft Taz mit einem rotierenden Arm und explosiven Bomben.

ESCAPE FROM MARS



16

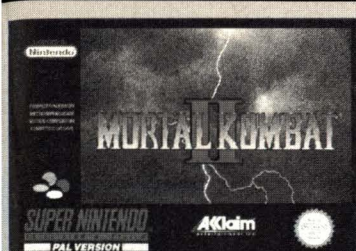
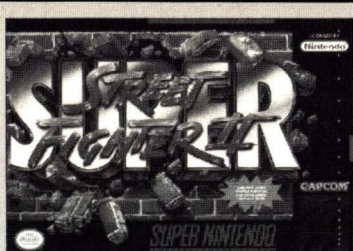
HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	65 %
SOUND	34 %

SPIELSPASS

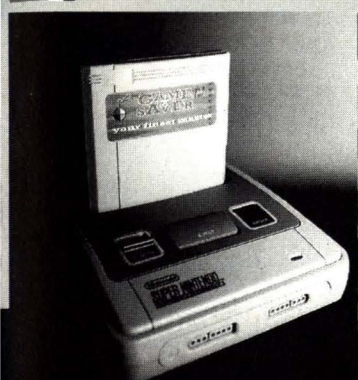
54%

Cartoon-Abenteuer mit Jump'n'Run- und Rätsel-Elementen. Grafisch solide, spielerisch nur wenig interessant.

Mortal Kombat II dt **159.90**Super SSF II us **149.90**Stunt Race FX dt **119.90**inkl. Spieleberater dt **114.90**

GAME SAVER

your finest master



GAME SAVER

Darauf hat die Videospieldwelt gewartet. Mit dem original Game Saver kannst Du bei jedem Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand "abspeichern", und mußt nie mehr den ganzen Level von Anfang an spielen, falls Du eine Stelle nicht beim ersten Mal schaffst.

Jetzt kannst Du in Ruhe ausprobieren, welche Waffe bei welchem Endgegner am wirksamsten ist.

Weiterhin ist der original Game Saver ein sehr robust gebauter Adapter für US- oder JP-Spiele (auch mit 60Hz-Abfrage!).

Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern ein flüssiges abbrem- sen auf 50%

Der original Game Saver mit deutscher Anleitung

DM **99.90**

NEO GEO CD



Grundgerät japanische Version
inkl. 2 Joyboards, Netzteil und
RGB-Kabel 990.00
Mit deutscher Anleitung!

STRENG LIMITIERTE FRONTLADER-VERSION

NEO GEO CD's jp

Alpha Mission II	89.90	Fatal Fury	94.90
Art of Fighting	94.90	Fatal Fury II	94.90
Art of Fighting II	99.90	Fatal Fury Special	99.90
Baseballstars II	94.90	King of Monsters II	94.90
		Last Resort	99.90
		League Bowling	89.90
		Mahjong	89.90
		NAM 75	89.90
		Puzzled	89.90
		Samurai Shodown	99.90
		Super Sidekicks II	99.90
		Super Spy	89.90
		Top Players Golf	89.90

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

arJay

JAGUAR

Grundgerät RGB	599.00
RGB-Kabel	49.90
Joypad	59.90
Jaguar Spiele an Lager	

PANASONIC 3DO

Grundgerät NTSC	1299.00
inkl. RGB-Umbau	1499.00
3DO-Spiele an Lager	

PHANTASYSPIELE

Shadowrun dt	65.00
Mers dt	69.90
Das Schwarze Auge dt	44.80
AD&D 2nd. Edition	38.00
Battletech dt	69.00
Star Wars dt	59.90
Weiterhin bieten wir Ihnen auch Brettspiele, Taschenbücher, Zinnfi- guren, Würfel und Zubehör.	

ZEITUNGEN

EGM2	17.50
Electronic Gaming Monthly	17.50
Game Fan	15.00
Abo-Service für alle drei Magazine.	

SATURN - PSX - NEO GEO CD
Selbstverständlich haben wir auch
sofort nach Erscheinen die neuen
Systeme für Sie im Programm.

aRJay-Games

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221 - 12 56 76

Wir versenden alle Module in der
Sicherheitsbox per NN zzgl. DM
9,- Versandkosten. Bestellungen bis
16:30 Uhr werden noch am selben
Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen
können ohne vorherige Absprache
nicht mehr angenommen werden.

Entwickler: Beam Software, AUS

Radical Rex



Das Dinofieber des letzten Jahres ist abgeflaut, doch mit gehöriger Verspätung wagt nun Lase beams Radical Rex ein Revival. Der Jung-

Saurier ist eine Mischung aus Skateboarder, vorzeitlicher Echse und feuerspuckendem Drachen. Als er gerade ein Nickerchen hält, verzaubert der üble Zauberer Serthron alle anderen Bewohner der Urzeit. Fortan kann Radical Rex nicht mehr in Ruhe durch den Urwald skaten, denn statt seinen Kumpels lauern überall miesepetrige Zeitgenossen, die nur eines im Sinn haben: Ärger zu machen.

Damit in der Vorzeit wieder Ruhe und Frieden einkehrt, ist ein Held gefragt. Ihr schlüpft in die Rolle von Rex und



Die Endgegner der späteren Levels überwindet Ihr mit Feuerspucken oder Dino-Fußtritten.

Um in der Urzeit zu überleben, muß Rex allerlei Talente ausspielen.



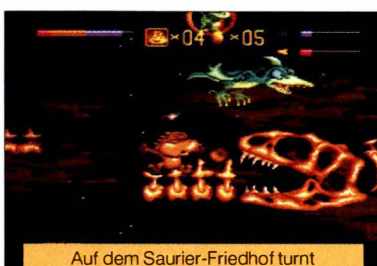
Da grinst der Dino: Im Bonuslevel sammelt Ihr per Pogostick Sauriereier, um zusätzliche Continues zu verdienen.

macht Euch auf, den finsternen Magier zur Rechenschaft zu ziehen. Zum Glück besitzt der kleine Dino höchst nützliche Talente: Neben Trittkombinationen aus einer steinzeitlichen Kampfsportart wehrt sich Rex auch mit gespucktem Feuer, mit dem er in Drachentradition

andere Wesen blitzschnell versengt. Findet Ihr ein Skateboard, rast Ihr mit hoher Geschwindigkeit durch die verwinkelten Levels.

Insgesamt stehen Euch zehn Abschnitte bevor: Ihr erkundet den Dschungel mit Lavaseen, rutscht durch grünlich-dunkle Sumpflandschaften, wandert zwischen Skeletten eines unheimlichen Dinosaurierfriedhofs und werdet gar ins Verdauungssystem einer Riesenechse verschlagen. In einer Seenlandschaft, die Rex schwimmend und tauchend durchquert, wartet der Magier das erste Mal auf Euch. Habt Ihr ihn besiegt, folgt sogleich die Quittung: Er entführt aus Rache Eure Freundin Rexette. Deshalb

GUT GEKLAUT? • Frecher Held und schnelles Scrolling, die präzise Steuerung und der gute Leumund der "Rex"-Erfinder Beam ("Mechwarrior", "Shadowrun") ließen beim Antesten auf ein Spitzen-Jump'n'Run hoffen. Allerdings verkrümelten sich die Anzeichen von Programmierphantasie schon nach wenigen Minuten: In den Levels ist nix los, die seltenen Gags sind allesamt geklaut (Saurierfriedhof- und Magen-Levels aus "Chuck Rock", Atemholen via Kugelfisch aus "ToeJam & Earl 2"). Von den dreisten "Zitaten" abgesehen, ist den Designern herzlich wenig eingefallen – habt Ihr ein paar langwierige Abschnitte bezwungen, entführt der Bösewicht die Freundin des Helden (gäh!), und Ihr müßt Ihr die gleichen Levels in leichter Abwandlung nochmal spielen. Die Animationen sind gelungen, die Hintergründe langweilig. "Radical Rex" ist nett, aber überflüssig.



Auf dem Saurier-Friedhof turnt Ihr zwischen Sturmböen auf gigantischen Skeletten herum.



ToeJam & Earl lassen grüßen: Um unter Wasser nicht zu ertrinken, saugt Rex den Kugelfischen die Luft ab.

MBIT	8
HERSTELLER	LASERBEAM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	ALLAN
GRAFIK	59 %
SOUND	44 %
SPIELSPASS	58 %

Witziger Held wird in einem abgedroschenen Allerwelts-Jump'n'Run verheizt, das dreist andere Spiele kopiert.

Brutal Sports Football



Ohne Rücksicht auf Verluste:
Wuchtet den Ball einfach ins gegnerische Tor.



Das Spiel erschien ursprünglich für Heimcomputer, Telegames stellt die Jaguar-Variante vor. Ihr übernehmt das Coaching einer Mannschaft von blutrünstigen Bestien, die in einer mittelalterlichen Ballsportart antritt. Das einzige Ziel ist, den Ball per Wurf oder Kick in das gegnerische Tor zu wuchten, nach dem "Wie?" wird nicht gefragt. Eure Akteure tragen Panzer und schnappen sich Streitaxte, Schutzschilde oder Sprintschuhe, der Gegner wird einfach angesprungen und zur Bewußtlosigkeit geprügelt. Steht es unentschieden, folgt der Sudden Death – wer das andere Team zuerst niedermetzelt, ist der Sieger. Ihr tretet zu zweit an, außerdem dürft Ihr einen Ligamodus mit Aufstiegs-möglichkeit bestreiten.

Muster von Galaxy, München, Tel: 089/7605151



ALTER HUT • Wenn die Zukunft des Jaguar in diesen Umsetzungen langweiliger Amiga-Titel liegt, hat er keine (Das üble Machwerk erschien vor zwei Jahren von Millennium für Commodore Heimcomputer). Schwachsinnige wie Beavis & Buttthead hätten vielleicht einige Sekunden Spaß, wenn Köpfe rollen oder Monster zu Blutwurst verarbeitet werden. Spielerisch sind keine Feinheiten zu entdecken – man wirft sich auf den Gegner, rennt mit dem Leder zu seinem Tor, wirft den Ball hinein – damit hat sich's schon wieder. Der Manager-Modus ist überflüssig, da man ohnehin keine Beziehung zu "seinem" Team aufbaut. Grafik und Sound dümpeln in den Niederungen der Wertungskala. Außerdem ist bei so wenig Bewegung und kaum Animationsphasen das nervende Sprite-Ruckeln eine glatte Frechheit.

MBIT 16 CODE 010 201 022

HERSTELLER TELEGAMES
SYSTEM JAGUAR
ZIRKA-PREIS 150 MARK
ANBIETER ATARI

GRAFIK 27 %
SOUND 39 %

SPIELSPASS

40%

Dumpf-hektische Fußballabart mit modischen Splattereffekten – spielerisch und technisch einfältig und eintönig.

Das 21. Jahrhundert ist jetzt erhältlich

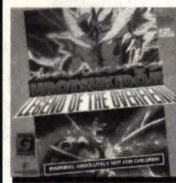
ACOG
Anime Connection
of Germany

ACOG
Anime Connection
of Germany

Erhältlich in Bahnhofsbuchhandlungen, Comic-Shops, ACOG-Dealers und überall dort, wo das 21. Jahrhundert ebenfalls begonnen hat!



Videos, Mangas & more...
Alle Infos über den Japanischen Zeichentrickkult., Hintergründe, News, Modellbau, Comics & und vieles mehr... Ab jetzt alle 2 Monate in Animalia!



Animation goes CD-Rom

Der Klassiker Legend of the Overfiend erstmals auf CD-Rom für Mac & PC (kein MPEG nötig!!!)

nur 89,95 DM

Anime Neuheiten

Devil Man II The Demon Bird	39,95 DM
Cyber City Oedo 808 Virtual Death	34,95 DM
Rujin Z.	44,95 DM
Guyver VII	24,95 DM
Tokyo Babylon II	39,95 DM
Freeman I - IV kplt.	119,95 DM
Doomed Megalopolis I - IV kplt.	119,95 DM



Akira Trading-Cards: Collect`em all

Die bunte Welt des Kult-Anime mit über 100 verschiedenen Motiven zum Sammeln

10 Card-Pack	3,80 DM
Sammelalbum (3 Promocards Gratis)	29,95 DM



STAR TREK

Alle StarTrek Episoden ab Lager lieferbar! Schluß mit Grauenhafter Syncro und brutalen Schnitten! StarTrek genießen in HiFi-Stereo und Dolby Surround! TV-Classics, Deep Space Nine & The Next Generation je Cassette (2 Epis.) 38,95 DM (ab 5 Stk. 34,95 DM)

Neo Geo & Super NES Neu + Gebr. zu wirklich **gemeinen Preisen:** Einfach anrufen!!
Kostenloser Anime-Farbkatalog: Anfordern!!

A.C.O.G.

Tel. 0 26 26-13 20

Postfach 69

0 26 26-86 58

56239 Selters

Fax 0 26 26-12 81

— Händleranfragen erwünscht! —

Entwickler: Software Creations, GB • Musik: Green Jelly

Maximum Carnage



Acclaim hat sich gnadenlos im Spider-Mans Netzwerk verfangen: Nach ungezählten 8-Bit-, Game-Boy- und 16-Bit-Spielen spendiert der US-

Entwickler einer Marvel-Comic-Adaption erstmalig 16 MBit. Das "Final Fight"-inspirierte Beat'em-Up ist dem neuen US-Comic "Maximum Carnage: Spider-Man unlimited" nachempfunden und bemüht sich, Film-Dramaturgie und Comic-Feeling auf Euren Monitor zu zaubern. Startet der Superhelden-Fight noch ganz typisch (Held prügelt sich auf horizontal scrollender Straße mit überzähligen Feinden), wird der Endkampf des zweiten Levels jäh unterbrochen – ohne daß Ihr maßgeblich eingreifen könnt. Ihr werdet vom Hochhaus, das Ihr kurz zuvor mühselig erklettert habt, heruntergeschubst und nehmt die Arbeit in Downtown wieder auf. Ähnliche Ereignisse und andere **Überraschungen** wiederholen sich während der 26 Levels ein paar Mal. Im Lauf des Spiels schauen weitere Marvel-Helden auf einen Sprung vorbei: Black-Cat, Deathlok und Captain Ameri-



Haarige Sache: Wenn Ihr den Mädels zu nahe kommt, wirbeln sie Euch mit gezielten Langhaar-Attacken zu Boden.

ca greifen Spidey unter die Arme, während hauseigene Schwerverbrecher wie Demogoblin, Doppelgänger und Shriek der dunklen Seite der Macht erneut verfallen. Bebilderte Zwischensequenzen im Comic-Stil (siehe Bilderserie ganz rechts) untermalen den Fortgang der spannenden Story. Unser Lieblings-Held schlägt nicht nur mit Händen und Füßen um sich (inklusive Flugkick, Schulterwurf sowie einer Handvoll weiterer Angriffs-Combos), sondern holt sich die Gegner mit sei-

nem Lasso heran. Die Bösewichte verlieren mit jedem Treffer ein Häppchen Lebenskraft, was wir Genre-typisch an der Energieleiste am oberen Bildschirmrand ablesen können. Das Beat'em-Up-Geschehen wird lediglich von vertikal scrollenden Hochhaus-Klettereinlagen unterbrochen.



Solltet Ihr unterwegs keinen Bock mehr haben, als Spider-Man die Faust zu schwingen, läßt Euch "Maximum Carnage" die Wahl, in die Haut des symbiotischen Antihelden Venom zu schlüpfen. Er beherrscht in etwa dieselben Angriffstaktiken wie Spider-Man, sodaß wahlaktische Überlegungen auf rein persönlichen Vorlieben beruhen können.



BEAT IT • Das gnadenlos überstrapazierte "Final Fight"-Konzept mit Comic-Einlagen und mäßig überraschenden Story-Wendungen aufzumöbeln, verdient eine lobenswerte Erwähnung. Dummerweise haben die Entwickler dieses Feature nicht allzu professionell umgesetzt – die linearen Zuguck-Intermezzi wirken aufgepöppt und nur selten belebend auf den dutzendfach bewährten Spielverlauf. Schlagvarianten und Feindauswahl sind akzeptabel, selten wird das Prügelgeschehen durch unfaire oder nervende Stellen zur Joypad-Tortur. Andererseits vermisste ich auch bei diesem Beat'em-Up erfrischende Spielideen, ungewohnte Szenarien oder subtile Gags. Sieht man von Spider-Man- bzw. Marvel-Comic-Freaks ab, die "Maximum Carnage" guten Gewissens erstehen können, drängt sich den Otto-Normal-Kampfsportlern kein herausragendes Kaufargument auf.



Zu Beginn des Spiels nehmt Ihr Spider-Man unter Eure Joypad-Fittiche, später dürft Ihr auch Venom befehlen (siehe Bild links oben).

MAXIMUM

START GAME

CARNAGE™

mBit	16
HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCLAIM

GRAFIK	59 %
SOUND	46 %

SPIELSPASS

63%

Bemühte Comic-Adaption in scrollender Beat'em-Up-Tradition: Umfangreich, spielbar und technisch OK, aber ziemlich ideenlos.

Fatal Fury 2



Da sind sie wieder, die drei Freunde Terry, Andy und Joe: Ein Jahr, nachdem sie Geese Howard im ersten "King of the Fighters"-Turnier ordentlich verhaue-

durchzuboxen. Mit dabei sind der Muskelprotz Big Bear, Tai-Kwan-Do-Held Kim Kaphwan, der kleine Zauberer Jubei Yamada, Bierbauch Cheng Sin Zan und die hübsche Mai Shiranui. Alle Spielfiguren haben "Street Fighter"-ähnliche Extras in petto, zwischendurch lockert man sich in Bonusrunden auf. Team- und Zwei-Spieler-Modus sind ebenfalls mit von der Partie.



Big Bear ist der kräftigste Kämpfer – Joe Higashi bekommt's am eigenen Leib zu spüren.



NOTHING CHANGES • Takara schlägt wieder zu und portiert einen weiteren Hit aus der Neo-Geo 100-Mega-Reihe auf das Super Nintendo - mit dem Unterschied, daß die Designer mit 86 MBit weniger auskommen mußten. Dem Spielablauf merkt Ihr das zwar nicht an (Steuerung und Drumherum entsprechen dem Original), dafür blieb für Grafik und Musikuntermalung nicht mehr viel Speicher übrig. Trotzdem gehört "Fatal Fury 2" dank des 2-Spieler-Modus zu den besseren Spielen des Genres.



HERSTELLER	TAKARA
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	MITSUI

GRAFIK	69 %
SOUND	45 %

SPIELSPASS **70%**

Vernünftige Umsetzung des Neo-Geo-Klassikers. Nur die Grafik bleibt etwas hinter den Ansprüchen zurück.

Als nächste Takara-Umsetzung steht "Fatal Fury Special", das im Original 150 Megs umfaßt, an. Mit 15 Spielfiguren aus beiden Vorgängern (inklusive Geese Howard) verspricht's ein abwechslungsreicher Nachfolger zu werden.

endloser schmerz , viel blut, gemeine gegner...
WIR befriedigen DEINEN hunger!

mortal kombat II

mega drive
snes

139,-
159,-

jaguar
alien vs. predator
kasumi ninja

3do
road rash
way of the warrior

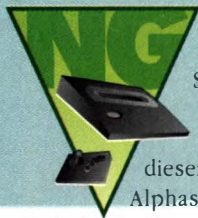
JAGUAR 64
sixty four
members
wanted!



TOYS 'N' GAMES
wählingsallee 6 • 22459 hamburg
fax: 5 59 37 09
händleranfragen erwünscht!

(0 40) 5 50 30 04

Aero Fighters 2



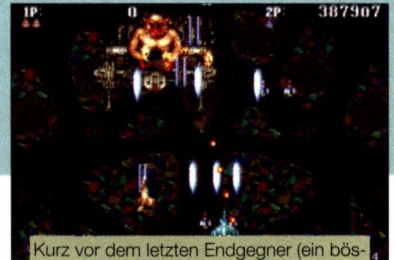
Hoch lebe Video System: Nachdem bei SNK ein Prügelspiel das andere jagt (in dieser Ausgabe testen wir Alphas "Aggressors of the

Dark Combat"), steigt der neue Lizenznehmer mit einer Fortsetzung seines Automaten-Shooters "Aero Fighters" (auf Super Nintendo "Sonic Wings") in's Geschäft ein.

Bei diesem klassischen Horizontal-Scroller der "Twin Cobra"-Schule macht Ihr den Luftraum mit acht verschiedenen Piloten unsicher: Neben dem Roboter Keaton und einem gewissen Piraten Silver, wählt Ihr zwischen dem Ninja Ji-En und der hübschen Mao-Mao. Außerdem heben die heiden Geschwister Ellen und Cindy, der Künstler Steve und sogar ein Delphin (Spanky) und das Baby Bobby ab. Je nachdem mit welchem Jäger Ihr startet, verändert sich die Wirkung der Extras: Keatons Stealthbomber hat vernichtende Nuklear-Raketen an Bord, während Mao-Mao gigantische TNT-Ladungen abwirft. Neben den Bomben, von denen Ihr anfangs



Die totale Zerstörung: Unter Aero-Fighter-Beschuß zerfallen ganze Großstädte und Vergnügungsparks.



Kurz vor dem letzten Endgegner (ein böserartiger Verwandter von Nintendos Kirby) trifft Ihr auf diesen sonderbaren Kerl



Frauen-Power: Acht verschiedene Piloten und Pilotinnen stehen Euch mit ihren Flugzeugen zur Verfügung.



Im Zwei-Spieler-Modus verlangsamt sich der Spielablauf bereits, wenn ein Geschwader Hubschrauber aufkreuzt.

drei im Gepäck habt, rüstet Ihr mit speziellen Symbolen die verschiedenen Waffensysteme der Spielfiguren auf.

Eure Gegner stammen aus dem großen Ballerspiele-Baukasten: Neben Abfangjägern, Bombern und Hubschraubern

attackieren Euch Panzer und Geschützstellungen vom Boden aus. Zehn Stages liegen vor Euch, zwei davon dienen aber nur zum Extrasammeln.

Wir haben uns die Automatenversion des Spiels angeschaut.

ALLERWELTS-KRAWALL • Trotz akuter Ballerspiel-Entzugerscheinungen konnte "Aero Fighters 2" keinen MAN!AC vom Stuhl hauen. Das solide Spieldesign, bekannt seit "Twin Cobra", wurde nur oberflächlich angereichert: Wozu acht verschiedene Spielfiguren, wenn nur Schuß und Bombe, aber keine klasse Extrawaffen wie z.B. in "Raiden 2" zur Verfügung stehen? Auch technisch kann es "Aero Fighters 2" nicht mit den Referenz-Automaten "Raiden 2" oder "Twin Eagle 2" aufnehmen, die selbst unter bildschirmfüllenden Explosionen, herumfliegenden Trümmern und einstürzenden Wolkenkratzer nicht ins Stottern kommen. Die Musik ergänzt den schlampigen Eindruck, den wir von "Aero Fighters 2" haben: Solch unpassende, unmotiviert herunterkomponierte Musikstücke wollen wir auf dem Neo-Geo nicht mehr hören.



Hubschrauber, Jagdbomber, Kampfflugzeuge und Panzer stehen auf Eurer Abschußliste. Einige davon hinterlassen Power-Ups und Bomben.

AERO FIGHTERS 2

HERSTELLER	VIDEO SYSTEM
SYSTEM	NEO-Geo
ZIRKA-Preis	300 MARK
ANBIETER	M&B

GRAFIK	62 %
SOUND	44 %

SPIELSPASS 63%

Ziemlich lieblos herunterprogrammiertes Ballerspiel mit technischen Schwächen. Viel Action, aber wenig Faszination.

Die Neo-Geo-Fans sind mit Ballerspielen bislang nicht verwöhnt worden. Nach SNKs ersten Gebversuchen mit "Ghost Pilots", einem höllisch schweren "1942"-Verschnitt für zwei Spieler, folgte das gute Welt-raumballerspiel "ASO 2". Die unerreichte Spitze markiert jedoch der horizontal scrollende "R-Type"-Clone "Last Resort", für den sich ehemalige Designer aus dem Hause Irem verantwortlich zeichnen. Von der gleichen Truppe erscheint noch in diesem Jahr der Shooter "Ragnoark".

Produzent: John Skeel, Cynthia Kirkpatrick • Design: Team Bubsy • Programmierung: Paul Kwinn, Russel Shiffer • Grafik: Ken Macklin, A.Bourne, W.Eakin, B.Gladney, M.McLaughlin, A.Robins • Sound: Chip Harris, Russel Shiffer

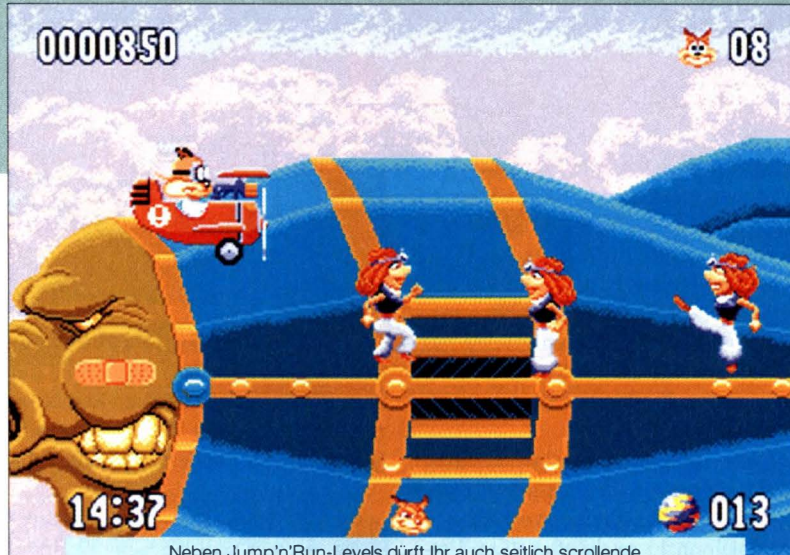
Bubsy 2



Um den Park zu zerstören, müßt Ihr den Bösewicht Oinker in der finalen Auseinandersetzung bezwingen.



Der neunmalkluger Superluchs kehrt zurück: Diesmal kämpft Bubsy gegen den kapitalistischen Oinker P. Hamm, denn mit seinem Geld und der Mithilfe des genialen Wissenschaftlers Dr. V. Reality ist es dem Eher gelungen, der Menschheit die Geschichte und die Musik zu stehlen. Um noch mehr Geld zu verdienen, hat er den Vergnügungspark "Amazatorium" aus dem Boden gestampft, wo die Besucher Geld bezahlen müssen, um ihre eigenen Erinnerungen zu erleben. Kurz vor der Eröffnung verirren sich Bubsys kleine Neffen im Park und natürlich steht der Luchs Gewehr bei Fuß, wenn es um die Rettung der Kätzchen geht. In zwei anwählbaren Teilen des Parks betretet Ihr die Eingangshalle. Je nach Schwierigkeitsgrad führen Türen auf verschiedenen Etagen in die Amazatorium-Welten. Bubsy findet sich plötzlich in Ägypten, einem Musikinstrumenten-



Neben Jump'n'Run-Levels dürft Ihr auch seitlich scrollende Ballerabschnitte im Flugzeug oder Raumschiff bestreiten

tenland, einer Science-fiction-Szenerie oder im alten England wieder – alle diese Schauplätze hat Oinker mit Hilfe einer Wundermaschine geklaut und als Attraktion in seinen Park eingebaut. Einige Levels absolviert Ihr im traditionellen Jump'n'Run-Stil. Dabei hüpfet der Luchs den Gegnern einfach auf den Kopf, außerdem könnt Ihr eine Bazooka einsetzen, wenn Bubsy Munition entdeckt hat. In anderen Abschnitten steigt Ihr in ein Flugvehikel und ballert Euch den Weg frei.

In den Levels gibt es Schalter, die Wege oder Fallen öffnen. Tore führen in andere Winkel des Abschnitts oder zu drei

Bonusrunden. Habt Ihr alle Levels bestanden, folgt in der Kontrollsektion des Vergnügungsparks ein Zweikampf gegen den fiesen Oinker. Das Spiel könnt Ihr auch zu zweit in Angriff nehmen, wobei der Mitspieler in die Rollen von Bubsys Neffen Terri oder Terry schlüpft.

*Dort schließt
Ihr mit*

*Fröschen auf
schwimmende
Ziele, rast mit
einem Opossum
durch einen
Automotor oder
sammelt mit
Bubsy im Tauch-
anzug unter
Wasser verlor-
ene Luft-
blasen ein.*

SCHON BESSER • Im Gegensatz zum sterbenslangweiligen ersten Teil ist "Bubsy 2" viel besser ausgefallen. Obwohl sich einige Plattformlevels noch immer öde in die Länge ziehen, sorgen witzige Bonusrunden für willkommene Unterbrechung. Das Leveldesign ist abwechslungsreicher und vermag das Interesse wachzuhalten. Nervig ist, daß einige harmlos erscheinende Landschaftsmerkmale ohne jede Vorwarnung einen plötzlichen Lebensverlust zur Folge haben. Zudem ist in Zeiten von "Earthworm Jim" oder "Dynamite Headdy" die Grafik nicht mehr auf dem neusten Stand: Wenig Gags und sparsame Animation (von Bubsys Todesarten einmal abgesehen), sorgen mit düsteren Farben und Ruckelanfällen für eine unansehnliche Optik. "Bubsy 2" ist solide und sicher nicht die schlechteste, aber auch nicht gerade die beste Jump'n'Run-Wahl.



Nach jedem Level dürft Ihr im Amazatorium-Shop die notwendigen Extras einkaufen



Das ägyptische Pyramidenlabyrinth läßt sich zu zweit erheblich leichter erkunden



MBIT
16

HERSTELLER ACCOLADE
SYSTEM MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS 120 MARK
ANBIETER ACCOLADE

GRAFIK 54 %
SOUND 61 %

SPIELSPASS

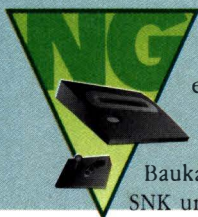
66%

Solides Mittelklasse-Jump'n'Run mit originellen Bonusrunden und unattraktiver Grafik.



Entwickler: Alpha Denshi, Japan

Aggressors of Dark Kombat



Kein Monat ohne ein neues Prügelspiel aus dem großen "Street Fighter 2"-Baukasten. Während sich

SNK um die Fertigstellung ihres vielversprechenden Mega-Schocks "King of Fighters/Survivor" kümmerte (Insider berichten von einer 200-MBit-Schlacht), feilte **Alpha Denshi** an "Aggressors of Dark Kombat". Etwa zeitgleich kommen die beiden Module auf den Markt – in der nächsten Ausgabe nehmen wir die "King of Fighters"-Cartridge unter die Lupe.

Auf eine Hintergrundgeschichte haben die Designer von "Aggressors of Dark Kombat" vorsichtshalber verzichtet – das Spielprinzip erschöpft sich im Verprügeln eines gegenüberstehenden Kämpfers. Als Spielfiguren stehen acht verschiedene Recken zur Verfügung: Neben den Muskelpaketen Sheen, Go und Leonhalt bieten sich die Kung-Fu-Profis Lee und Jo an. Außerdem feiern die neckische Schülerin Kisharah sowie Streetballer Bobby ihre Premiere – als Gaststar tritt Fuma aus "World Heroes"



Nur acht verschiedene Spielfiguren stehen Euch zur Wahl. Darunter ein Schulmädchen und ein Streetballer.



Sobald am unteren Bildschirmrand "Crazy" aufleuchtet, könnt Ihr den Gegner übel zurichten.

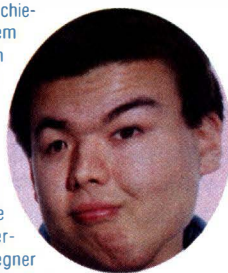


Keine Lust auf Hausaufgaben: Das Mädel im Rock wirft kurz vor Beginn des Fights ihren Schulranzen weg.

auf. Natürlich führt jeder Held verschiedene Special Moves aus – von der unverzichtbaren Handkanten-Kombi bis zum vernichtenden Wrestling-Angriff. Feuerbälle oder andere übernatürliche

Tricks vollbringt Ihr nur, wenn am unteren Bildschirmrand "Crazy" aufleuchtet. Genau wie bei "Fatal Fury" könnt Ihr auch in den "Hintergrund" laufen, um den Gegner zu überlisten.

NEUER ANSATZ • "Aggressors of Dark Kombat" weist mehr Unterschiede zu "Street Fighter 2" auf, als all die anderen Beat'em-Ups aus dem Hause SNK. Da wäre zum einen die Energieleiste, die deutlich langsamer schwindet und sich nach kurzer Zeit wieder auflädt. Zum anderen gibt's keine richtigen Specials, nur kombinierte Schläge und Tritte. Daß Ihr "in die Tiefe" ausweichen könnt, bringt ebenfalls eine gewisse Würze in den trüben Beat'em-Up-Alltag. Grafisch haben sich die Designer trotz reichlich Speicherplatz nicht viel Mühe gegeben. Abgesehen von dem Underground-Level, in dem eine U-Bahn heranzoomt, ließen sich keine innovativen Einfälle ausmachen. Spielerisch dümpelt die Prügelei nur auf knapp überdurchschnittlichem Niveau: Wenige Schlagvarianten, einfallslose Gegner und eine gewisse Schwerfälligkeit der Figuren drücken die Spielspaßwertung.



Im Hintergrund der Subway-Szene rauscht eine U-Bahn via 3D-Chip heran



Nette Zuschauer werfen Holzkeulen, Baseballschläger oder Molotow-Cocktails auf das Spielfeld. Damit prügelt Ihr Euren Gegner windelweich.

AGGRESSORS OF DARK KOMBAT

187

HERSTELLER	ADK
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	400 MARK
ANBIETER	M&B

GRAFIK	63 %
SOUND	51 %

SPIELSPASS

62 %

Keine Alternative zu SNKs Prügelspielen. Weder Grafik noch die spielerische Gestaltung können überzeugen.

Als Tochterfirma von SNK war Alpha Denshi (ADK) einer der ersten Softwarehersteller für's Neo-Geo. Mit "Magician Lord" stellten die Japaner 1990 ein faszinierend-schwieriges Fantasy-Jump'n'Run vor. Bislang bewiesen die Grafiker bei jedem ihrer Spiele hohen Qualitätsanspruch: Ob "Blues Journey" (Kunterbunt-Hüpfspiel), oder "Crossed Swords" ("Super Spy" zur Ritterszeit). Auf dem Prügelsektor sammelten die Designer mit ihrer "World Heroes"-Reihe und dem "Final Fight"-Clone "Mutation Nation" Erfahrung.

Produzent: Elizabeth Curran • Design: Rod Humble • Programmierung: Dave Lincoln • Grafik: Andy Gil-mour, Dave Hall, Juan Sanchez • Sound: PPOIX, Doug Brandon, Robin Heifitz

Brutal Paws of Fury



In der Zeitlupe könnt ihr die besten Aktionen des letzten Zweikampfes in Ruhe begutachten



Das aufwendige Intro ist eine Mischung aus Zeichentrickfilm und computeranimiertem Anflug auf die Brutal-Insel



Hinter dem martialischen Titel "Brutal" verbirgt sich ein Comic-Prügelspiel, dessen Kämpfer keine menschlichen Feuerwerfer wie Ryu oder Ryo sind, sondern kuschelige Tierchen, die auf Namen wie Kendo Coyote, Tai Cheetah oder Kung Fu Bunny hören. Mit diesen Helden kämpft Ihr auf der sagenumwobenen Brutal-Insel beim Wettbewerb des Dali Llama um die höchste Anerkennung im Kreise der Kampfsporttiere. Ihr habt je drei verschiedene Tritte und Schläge mit ver-

schiedenen Reichweiten. Dabei hat ein Nahdistanz-Treffer größere Wirkung als ein Fernangriff, allerdings ist die Möglichkeit eines Konters dabei höher. Spielt Ihr mit einem normalen Joypad, wird mit Start zwischen Fuß- und Handattacken umgeschaltet, empfehlenswerter ist ein Sechs-Button-Pad. Zu Beginn habt Ihr nur die Basis-Techniken, erst mit zunehmendem Erfolg erlernt Eure Figur auch Special Moves, die Ihr zur Belohnung für Eure Siege erhaltet. Die so verdienten Attacken könnt Ihr

dank des Paßwortes beim Zwei-Spieler-Modus auch gegen einen ahnungslosen Freund einsetzen, der mit einem Standard-Tier antreten muß.

Muster von Game Express, München, Tel: 089/5438088



Erst nach einigen Siegen erlernt Ihr Special Moves

SCHADE • So kann's gehen: Da hat jemand eine lustige Idee, die Präsentation mit fernöstlicher Musik, Zeichentrick und grafischen Gags ist ungewöhnlich sorgfältig, und auch spielerisch wurden viele Details eingebaut. Nur leider wird das Ganze veröffentlicht, bevor es zum letzten Feinschliff kommt: Die Steuerung hakt etwas, die Figuren reagieren zu langsam, die drei "Entfernungsattacken" lassen sich oft nicht genau einschätzen, was besonders gegen menschliche Mitspieler fatal sein kann – dadurch wirkt die Prügelei wenig durchdacht. Die Idee mit den verdienten Specials ist dagegen sehr motivierend. Alle Hintergründe sind farbenfroh, die Animationen gut, wenn auch manchmal etwas sparsam. Die CD wird hervorragend präsentiert und lockt mit einem witzigen Ansatz. Auch wenn keine "Street Fighter 2"-Spielbarkeit geboten wird – solide ist das Spiel allemal.



Die meisten Brutal-Kämpfer rekrutieren sich aus der Familie der Nagetiere

Eine toller Einfall der Programmierer: Im Menüpunkt Fun Book rocken die Brutal-Tiere zum Soundmenü, außerdem dürft Ihr in den "Out Takes" Szenen begutachten, die für das Spiel gemacht, aber in der Endversion nicht benutzt worden sind.



HERSTELLER	GAMETEK
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	GAMETEK

GRAFIK	70 %
SOUND	72 %

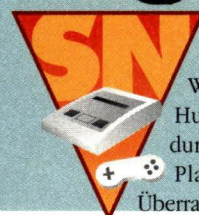
SPIELSPASS 65%

Im Ansatz witzige Prügelspielpersiflage mit hervorragender Präsentation. Spielerisch zu vielen Kanten.



Entwickler: Probe, GB

Fievel Goes West



Eine Maus im Wilden Westen: Mit Cowboy-Hut und Kiddie-Knarre durchstößt Fievel fünf Plattform-Levels, die – Überraschung! – in mehrere

Abschnitte unterteilt sind. Das gradlinige Jump'n'Run offeriert bekannte Hüpfspiel-Zutaten: Die Szenarien werden konsequent von der Seite gezeigt, Dollar-Symbole geben nach Beschuß Extras frei und die Berührung mit einem Feind kostet wertvolle Herzchen. Apropos Extras: Neben Zusatzenergie und Goldmünzen schnappt sich Fievel eine blaue Spritzpistole, mit der er brennende Plattformen in harmloses Mauerwerk verwandelt.

Richtet sich das Scrolling meist nach Euren Joypad-Kommandos, nehmt Ihr zu Beginn von Spielstufe 2 in einer leeren Blechdose Platz und paddelt einen unterirdischen Fluß entlang. Ausruhen

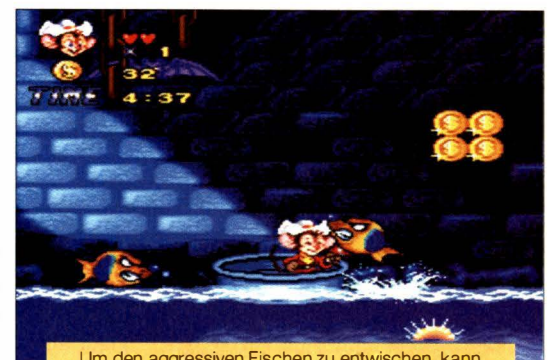
gilt nicht, denn die Strömung treibt Euch kompromißlos voran. Angriffslustige Fledermäuse und gefräßige Piranhas machen Euch das Leben schwer, ehe Ihr auf den Obermottz trifft, der hartnäckig den Ausgang zu Level 3 bewacht. Dort erwartet Euch eine Spritztour mit der Dampflok und neuen Widersachern, während der nächste Abschnitt mitten in der Wüste spielt.

Traditionell erleichtern Euch Continues das Pixel-Leben, Paßwörter sind auf Grund des überschaubaren Level-Umfangs nicht gefragt. Auch ein Zwei-Spieler-Modus wurde abgeschmettert – gegen die Katzen-Armada müßt ihr Euch ganz alleine behaupten.

Habt Ihr den knuffigen Soundtrack der **Kino-Vorlage** noch im Ohr, werdet Ihr erschrocken feststellen, daß Hudson frische Melodien ausbaldovert hat – anscheinend gilt die Videospiel-Lizenz nur für Titel und Hauptdarsteller, nicht aber für die Musik.



Intercity-Bummelzug: Auf dem Weg zur Dampflok spaziert Fievel über etliche Güterwagons.



Um den aggressiven Fischen zu entweichen, kann Fievel auch schwimmend vorwärtskommen.

Der Film aus dem Jahr 1991 führt die Abenteuer von Fievel fort, die 1986 mit "Fievel, der Mauswanderer" begannen. Das Zeichentrick-Epos stammt aus den Studios von Don Bluth, der mit den Laserdisc-Spielen "Dragon's Lair" und "Space Ace" bereits Anfang der Achtziger "Interactive Movies" für die Spielballen-Kundschaft produziert. Mit den neuen CDI-Versionen sind endlich grafisch identische Heimumsetzungen verfügbar.



Der erste Obermottz wird steckbrieflich gesucht: Trefft Ihr ihn mehrmals am Kopf, hat er schon bald ausgeschnurt.

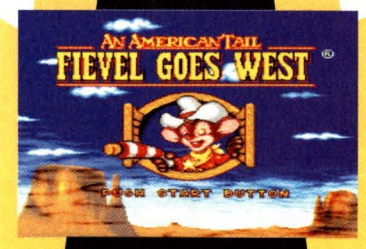
BUSINESS AS USUAL • Was soll man dazu noch sagen? Harmlos, nett, spielbar. Im Reigen putziger Jump'n'Runs fällt "Fievel Goes West" nur dadurch auf, daß die Entwickler keine auffälligen Design-Fehler begingen. Wer jedoch keine einzige innovative Idee umsetzt und die kleinste Überraschung ignoriert, kann relativ leicht ein "fehlerfreies" Spiel abliefern. Technisch wird das Super Nintendo nicht gefordert (das Scrolling ist angenehm sanft und ruckfrei), die Grafik fängt das Flair der Zeichentrick-Vorlage gut ein (auch wenn aufwendige Animationen nicht stattfinden), und das Level-Design bewahrt uns vor allzu vielen unfairen Stellen. Fortgeschrittene Spieler werden frühzeitig den Reset-Schalter anvisieren, jüngere Knuddel-Freaks mit persönlicher Bindung an den knuffigen Helden dürfen den Weg zum Software-Shop antreten und das Modul ihrer Sammlung einverleiben.



Der Nebel des Grauens: Trotz widriger Sichtverhältnisse muß Fievel die böse Katze ins Jenseits befördern.



Leider wiederholen sich Grafik und Gegner innerhalb eines Levels recht häufig (im Bild Spielstufe 4).



mbit	8
HERSTELLER	HUDSON
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	AVALON

GRAFIK	66 %
SOUND	64 %

SPIELSPASS **63%**

Lieblicher Aufgub uralter Jump'n'Run-Konzepte ohne die kleinste Prise innovativer Ideen. Fehlerfrei inszeniert, aber langweilig.

Produzent: Todd Thorson • Ausführende Produzenten: Rob Fulop, John Scull • Design: Keith Kirby • Programmierung: William Norris, Kevin Seghetti • Grafik: Adam Frank, Will Friedwald, Kyle Kirby, Dan Lopez, Lon Richter, Frank Saxon Jr., Chris Donovan • Musik & Sound: Neuromantic (Mark Miller, Jason Scher)

Ballz



Die Prügelspielewelle schien gerade am Abflauten, da veröffentlichte Sega den meisterhaften Duell-Automaten "Virtua Fighters". Die Sega-Kämpfer sahen zwar auf Fotos nicht so realistisch aus wie z.B. ihre Konkurrenten aus "Mortal Kombat", entfalteten aber in der Bewegung eine atemberaubende Authentizität. Durch die Verwendung der in Echtzeit berechneten 3D-Grafik hatte Sega das Prügelspielgenre in den Cyberspace katapultiert. Eine Heimumsetzung war aufgrund der überragenden Hardwareleistung des Spielautomaten jedoch leider nicht möglich.

Ein amerikanisches Programmiererteam um **Rob Fulop** ließ sich dennoch von diesem Vorbild inspirieren und stellt nun ein 3D-Beatem Up für das Mega Drive vor. Statt den eckigen "VF"-Polygonen verwenden Fulops Code-Zauberer schattierte Bälle – die Grafik sieht zum



Jeder Kämpfer kennt sieben bis zwölf Spezialattacken: Hier wirbelt Bruiser gerade den kleinen Kronk durch die Luft.



Drohgebärde und Abwehrhaltung: Der mächtige Crusher nähert sich dem Sumo-Kämpfer Tsunami.



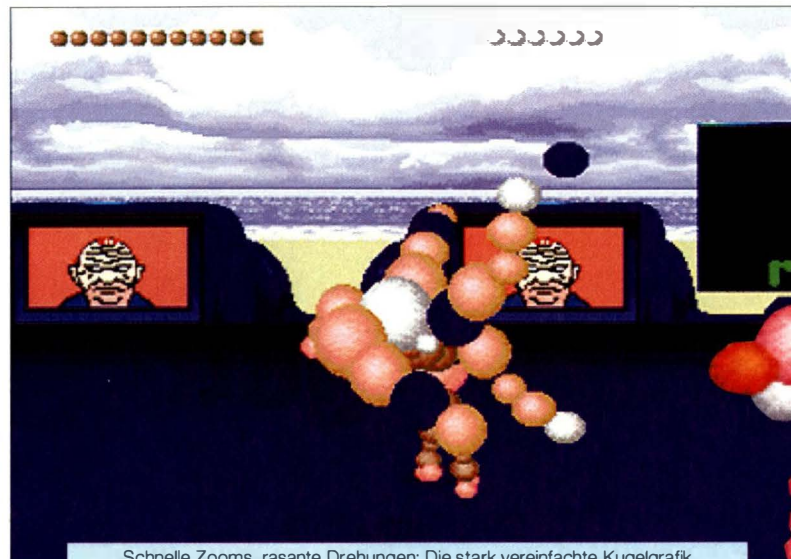
Da staunt Neandertaler Kronk: Boomer, der tödliche Clown kreiselt sich in seinen "Handstand-Kick".

Kugeln aus.

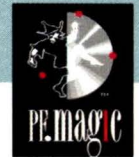
In der Welt der Ballz erwartet Euch eine Mischung aus Street-Fighter-Gang und Zirkus-Ensemble: Eine chinesische Tänzerin und ein japanischer Sumo-Ringer, ein wahnsinniger Clown und ein toll-

wütiger Affe, außerdem der Muskelmann Bruiser, ein Akrobat namens Turbo und Kronk, ein keyelschwingender Überlebender der letzten Eiszeit. Die drei Joypadköpfe sind mit Kick, Punch und Jump belegt und verhelfen Eurer Spielfigur in der Kombination zu atemberaubenden Attacken. Im Einzelspielermodus tretet Ihr mit dem Helden Eurer Wahl gegen vier Feinde an, bis Ihr einem Zwischengegner gegenübersteht und nach einer kleinen Zeichentricksequenz in einen höheren Kampfgrad eingeweiht werdet. Am Ende fordert Euch Jester heraus – der König der Arena und gleichzeitig das spöttische Maskottchen der "Ballz"-Programmierer.

TECHNISCHER K.O. • So gut die von PF Magic verwendete 3D-Grafik (mit Bällen statt Polygonen) mit deren Zooms und Schatten funktioniert, so wenig nützt sie dem Spielprinzip: Euer 360°-Bewegungsspielraum und die dehnbaren Gliedmaßen der Kämpfer führen zu einem heillosen Chaos, das Ihr durch stures Knopfgedrücke zu überleben versucht. Im Gewirr der Kugeln könnt Ihr oft nicht erkennen, mit welchen Manövern Ihr gerade beschäftigt seid. Erst mit der Routine stellt sich ein wenig Durchblick ein. Erfreulich ist, daß sich die Leistung der Programmierer nicht in der 3D-Zauberei erschöpft: Die witzigen Animationen auf den Leinwänden im Hintergrund, die komischen Soundeffekte und die schrägen Musikstücke fügen sich zum originellsten Prügelspiel des Jahres. In Sachen Witz und Tempo ist "Ballz" den meisten Neo-Geo-Umsetzungen klar überlegen.



Schnelle Zooms, rasante Drehungen: Die stark vereinfachte Kugelgrafik ermöglicht tolle Effekte, sieht jedoch nur in Bewegung einigermaßen gut aus.



Rob Fulop hat nicht nur als Videospiel-Veteran einen guten Namen (er programmierte "Night Driver" und "Demon Attack" für das Atari VCS), sondern auch als Freund ungewöhnlicher Hardware. Mitte der 80er arbeitete er an "Night-trap" auf VHS-Band (!), jetzt entwickelt seine neue Firma PF Magic für 3DO, CD-I und (für Sega) das "The Edge"-Modem.

1 PLAYER GAME

OPTIONS

2 PLAYER GAME

CONTROLLER

HERSTELLER	ACCOLADE
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCOLADE

GRAFIK	68 %
SOUND	61 %

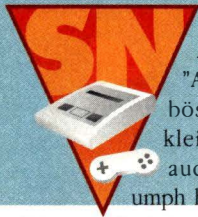
SPIELSPASS

63 %

Hier geht's rund: Ultra-skurile "Virtua Fighters"-Persiflage, die kurzweilige Gags, aber nur wenig Tiefgang enthält.

Entwickler: Enix/Quintet • Produzent: Tsuneo Morita, Yasuyuki Sone, Kazuno Takado • Design & Programmierung: Masaya Hashimoto • Grafik: Shigemi Kita, Ayano Koshiro • Sound: Yuzo Koshiro

Actraiser 2



Am Ende des ersten "Actraiser" mußte der böse Dämon Tanzra klein beigegeben, doch auch nach diesem Triumph hat Euer Land keinen

Frieden. Nachdem Tanzra abgehauen ist, macht sich ein neues Mitglied der Dämonensippe auf, sich Eure friedliebende Welt unter die Krallen zu reißen. Mit Hilfe seiner Monsterarmee gelingt es ihm, den Planeten erneut zu unterwerfen – Zeit, Euer altes Schwert zu entstauben. In Gestalt eines tapferen Ritters stellt Ihr Euch den Monsterfeinden entgegen. Eine göttliche Kraft hat Euch zu Schwert und Schild noch ein Paar Flügel spendiert, mit denen Ihr durch die Luft segeln könnt. So überquert Ihr lodernde Feuer, ätzende Gewässer und giftige Pflanzen. Mit dem Schwert bearbeitet Ihr die Monster: Unter Wasser lauern gefräßige Fische und tödliche Mördermuscheln, in den Ruinen einer Stadt erwarten Euch untoote Gestalten und Ritter, die auf feuer-speienden Drachen reiten. Je weiter Ihr vordringt, desto phantastischer werden



Unter der Wasseroberfläche attackieren Euch hungrige Fische und Quallen



In der Feuerwelt nehmen Euch gepanzerte Ritter und ihre Drachen in die Zange.



Dieses Alien knöpft Ihr Euch in einer finsternen Höhle vor. Im Hintergrund stapeln sich die Eier seiner Brut.



Neben gigantischer Grafik werden auch 3-D-Zooms geboten: Dieser Kerl braucht mit Sicherheit keine Brille.

die Gegner – selbst in die Brutstätte eines Aliens müßt Ihr im Verlauf des Spiels hinabsteigen. Am Ende einer Stage wartet dann der obligatorische Megafiesling, der Euch nach allen Regeln der Kunst attackiert – ob mit

Feuerstrahlen, gefährlichen Glibbergeschossen oder zoomend im Mode-7-Anflug.

Genau wie beim ersten Teil zeichnet das japanische Musiktalent **Yuzo Koshiro** für den Soundtrack verantwortlich.

Yuzo Koshiro ist mit Abstand der bekannteste japanische Videospiel-Komponist. Der Mitt-Zwanziger fing als Pianist an und hat mittlerweile mehrere Solo-Alben aufgenommen. Sein Engagement im digitalen Metier begann mit Segas "Revenge of Shinobi". Neben diesem Soundtrack gehört die Musik vom ersten "Actraiser" zu Koshiros besten Kompositionen. In Japan ist sogar ein Album erhältlich, auf dem ein Orchester die Musikstücke der Super-Nintendo-Fassung originalgetreue nachspielt.

MEGAHART • Der erste Teil von "Actraiser" zählt zu meinen Lieblingsspielen – eine geniale Mischung aus actionhaltigem Jump'n'Run und knackigen Strategiespiel. Beim zweiten Teil müßt Ihr zwar auf den Strategie-Modus verzichten, dafür wurden die Grafiken der Jump'n'Run-Szenen verbessert. Farbenprächtiger, aufwendiger und vor allem ideenreicher läßt sich eine Fantasy-Welt kaum realisieren. Spielerisch hoffen die Designer auf die starken Nerven der Akteure: Die Steuerung des Helden wurde im Vergleich zum Vorgänger kaum verändert – eine längere Eingewöhnungsphase ist Pflicht. Dafür kommen Euch die neuen Engelsflügel gerade recht, die Ihr an einigen Stellen des Spiels unbedingt einsetzen müßt. Wem schon "Actraiser" zu schwer war, der sollte den Nachfolger gleich wieder ins Regal zurückstellen. Fantasy-Freunde müssen's haben!



Die Fortsetzung des Strategie/Action-Klassikers "Actraiser" bezaubert Euch durch verbesserte Grafik und umfangreiche Spielstufen

ALL RIGHTS RESERVED
Copyright 1994 ENIX/Quintet
Licensed to UBI SOFT
Licensed by NINTENDO

MBIT CODE	
16	010 201 022
HERSTELLER	ENIX
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	88 %
SOUND	76 %
SPIELSPASS	75 %

Mega-frustrierendes Jump'n'Run im Fantasy-Milieu. Geniale Grafik, orchestrale Musik und umfangreiche Levels.

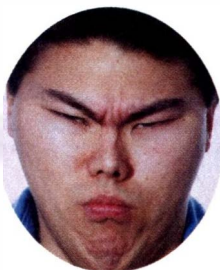
Produzent: Richard Robbins • Programmierung: John Walsh, Jim Reichert, Jonathan Murfey • Grafik: Jonathan Murfey • Sound: Brian Schmidt

World Heroes



Die Designer von "World Heroes" waren bei der Umsetzung des Neo-Geo-Spiels sichtlich überfordert.

Wiedermal treffen sich die besten Kämpfer der Welt zum Kräftemessen, doch diesmal stammen sie sogar aus verschiedenen Epochen. Die Zeitmaschine eines gewissen Dr. Fracas erlaubt es den Prügelspezialisten, sich im Nazi-Deutschland, mittelalterlichen Rußland des Mittelalters oder modernen Amerika zu prügeln. Acht verschiedene Charakter stehen zur Auswahl, alle sind mit Kampfsportkenntnissen und Specials ausgestattet, die nach "Street Fighter 2"-Muster funktionieren. Vor Spielbeginn entscheidet Ihr, ob Ihr im "Normal Mode" (nacheinander macht Ihr alle Gegner platt) oder im "Death Match" antretet – hier duelliert Ihr Euch in einem Boxingring, dessen Begrenzung Ihr nicht berühren dürft (sonst droht Energieabzug). Game Express, München, Tel. 089/5438088



RUCKLIG • Schon auf dem Neo-Geo gehörte der erste Teil von "World Heroes" in die untere Prügelliga – auf dem Mega Drive ist's noch eine Klasse mieser. Die Spielbarkeit leidet unter der trägen Steuerung, Eure Augen unter der wahnsinnig ruckligen Animation. Die Designer hielten es anscheinend nicht für nötig, die Kämpfer mit mehr als drei Animationsphasen auszustatten. Den "krönenden" Abschluß bildet die akustische Untermauerung: Die Musik düdelt lustlos vor sich hin, die Soundeffekte krächzen aus den Lautsprechern. "World Heroes" wird selbst den unverbesserlichen Beat'em-Up-Anhängern nicht gefallen. Wartet lieber, bis Sega den zweiten Teil oder die "Jet"-Version vom Neo-Geo auf das Mega Drive umsetzt – oder kauft Euch "Super Street Fighter 2".

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD	MegaDrive	SuperNintendo	Jaguar	3DO
Illusion of Gaia SN us 149,95		Earthworm Jim SN us 149,95		
Rise of Robots us:MCD/3DO 109,95/SN 119,95		Vortex SN us 139,95		
BC Racer MCD us 109,95		NHL '95, Urban Strike MD us 129,95		
Redline Racer JAG us 139,95		Final Fantasy 3 SN us 159,95		
Shining Force 2 MD dt 149,95		Seedracer us MD/SN 119,95		

Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN.

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰
FON/FAX: 030 - 621 30 18
Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
Nähe Hermannplatz

SOFTWARE SUPPORT

MEGA DRIVE

Mortal Kombat 2 (Dt.)	139,-
Sonic 3 (US)	79,-
Virtua Racing (Jap.)	145,-
Super Street Fighter 2 (US)	139,-
Jungle Book (US)	109,-
NBA Jam (Dt.)	119,-

SUPER NINTENDO

Super Metroid (Dt.)	119,-
Super Street Fighter 2 (US)	149,-
Mortal Kombat (Dt.)	99,-
Mortal Kombat 2 (Dt.)	149,-
Castle Wolfenstein (Dt.)	119,-
R-Type 3 (Dt.)	99,-
Stunt Race FX (US)	119,-

MEGA CD

Thunderhawk (Dt.)	99,-
FIFA Soccer (Dt.)	99,-
Rebel Assault (US)	109,-
Mortal Kombat (Dt.)	99,-
Tomcat Alley (Dt.)	99,-
Soulstar (Dt.)	i.V.

Nachnahme zzgl. 7,- Versandkosten
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

TEL: 06 41 - 6 68 49 / FAX: 06 41 - 6 32 76

Grobis Gameshop

0 55 28 / 34 51
Fax 0 55 28 / 35 16

Super Nintendo	Mega Drive	Game Boy
Actraiser 2 dt.	Aero the Acrobat dt.	BC Kid dt.
Bugs Bunny dt.	Castlevania dt.	Donkey Kong dt.
Battletank 2 dt.	Dschungelbuch dt.	Dschungelbuch dt.
Choplifter 3 dt.	Dune 2 dt.	F1 Pole Position dt.
Castlevania 4 dt.	Dragon - Bruce Lee dt.	Jurassic Park dt.
Dschungelbuch dt.	Eternal Champions dt.	Litis Summer Sp. dt.
Dragon - Bruce Lee dt.	Flinstones dt.	Mortal Kombat 2 dt.
Dennis dt.	F-15 Strike Eagle dt.	Shinobi 3 dt.
Empire Strikes Back dt.	Jungle Strike dt.	Super Street Fighter 2 dt.
Flinstones dt.	Kawasaki Super Bikes dt.	Virtual Pinball dt.
Mega Man X dt.	Landstalker dt.	Virtua Racing dt.
Mortal Kombat 2 dt.	Mortal Kombat 2 dt.	Zombies dt.
Mystical Ninja dt.	Shinobi 3 dt.	Zool dt.
Mechwarrior dt.	Super Street Fighter 2 dt.	Action Replay 2 dt.
Pap'n Twin Bee dt.	Virtual Pinball dt.	Mega Drive 2 dt.
Pap'n Twin Bee 2 dt.	Virtua Racing dt.	Multi Mega Eur.
Rock'n'Roll Racing dt.	Zombies dt.	
Radical Rex dt.	Zool dt.	
Stunt Race FX dt.	Action Replay 2 dt.	
Striker dt.	Mega Drive 2 dt.	
Shadowrun dt.	Multi Mega Eur.	
Schlümpfe dt.		
Super Metroid dt.		
Super Street Fighter 2 us.		
Turrican dt.		
Turtles Tournament dt.		
World Cup Striker dt.		
Action Replay 2 dt.		
More Fun Set dt.		
Power 3 Set dt.		
Power Station dt.		
Pr. Universal Adapter		
Super Game Boy dt.		

Und viele andere Titel auf Anfrage
Ladenlokal • Pfarrer-Rudolph-Str. 7 • 37434 Bilsen
Versand: Vorkasse 6,- • Nachnahme 9,90 • ab 300,- Versandkosten frei
Geöffnet: Mo.-Fr. 14⁰⁰ - 21⁰⁰ Uhr • Sa 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

MBIT 16

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	52 %
SOUND	40 %

SPIELSPASS 42 %

Mäßige Umsetzung des soliden Neo-Geo-Prüglers. Die aufwendigen Animationen des Originals findet Ihr nicht mal ansatzweise.

Entwickler: CTA Development, GB

Eek! The Cat

Das Spiel gab es schon einmal unter dem

Namen "Sleep-walker" auf dem

Amiga: Hund Ralph rettete

sein schlafwan-

delndes Herr-

chen aus bals-

brecherischen

Situationen.

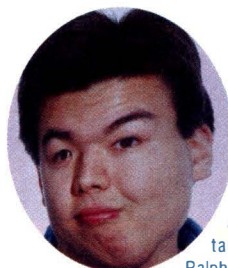


Kater Eek hat ein Problem: Seine Nachbarn haben die Klugheit nicht gerade mit Löffeln gefressen und tendieren zu endlosen Spaziergängen ohne Rücksicht auf sich und die Umwelt. Deshalb versucht Ihr, den unbeirrbar marschierenden Freunden die Tücken der Umwelt aus dem Weg zu schaffen. Dies passiert durch Hüpfen, Rennen und gezielte

Hiebe auf lebendige Hindernisse, außerdem könnt Ihr in Zoo, Stadt und Winterlandschaft Eeks Kollegen durch Schieben und Kicken aus fatalen Situationen retten. Zu guter Letzt läßt sich der Kater auch als lebendige Brücke mißbrauchen. Euch stehen fünf Welten mit mehreren Abschnitten bevor. Sammelt Ihr genügend Hamburger geht's zur Freßorgie in einen Bonuslevel.



Im Zoo benutzt Ihr die Giraffe als Katapult für die senile Nachbarin.



AUS ALT MACH NEU • Ocean hat einfach ein altes Spiel genommen und die Figuren ausgetauscht – US-Fernsehstar Eek statt Straßenköter Ralph. Grafik und Sound sind nur Mittelmaß, dafür wurden diese Gags eingebaut, die Euch unterhalten – allerdings nur, wenn Ihr gerade eine Aufgabe in den Sand gesetzt habt. Die Mischung aus Denken und Reagieren ist eigenständig, oft kommt aber durch den Schwierigkeitsgrad Hektik und Frust auf. Paßwörter wurden selten so vermißt.

mBit
8

HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	120 MARK
VERTRIEB	SONY

GRAFIK	45 %
SOUND	56 %

SPIELSPASS

60%

Kurioses Gemisch aus Jump'n'Run und Knobelaufgaben: Mäßig interessant und eine Spur zu schwer und hektisch.

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

GAMESTORIE

Spieland durchs Leben!

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

ESSEN

Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 77 72 25

DÜSSELDORF

Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn)
Tel. 0211 / 164 94 09

SONY 3DO JAGUAR NEO GEO SEGA SNES
STREET WINNER TRI STAR ARCADE GAMES PFG+

NEO GEO Umbau Pal o. RGB umschaltbar auf japanisch "Samurai Blut"

50/60Hz Umbau gibt's gratis dazu
Händler Preis 5 Stück zu

DM/FR 150,-
DM 90,-

SNES Umbau Kit 50/60 Hz
Händler Preis 10 Stück zu

DM 20,-

3DO Umbau Kit RGB "der Beste"
Händler Preis 5 Stück zu

DM 120,-

HÄNDLER GESUCHT

Verwöhnen Sie Ihre Kunden mit GT-Produkten, Umbauten & spez. Zubehör!

GT ELEKTRONIK • Hohlegasse 28 • CH - 4104 Oberwil/Basel
Telefon/Fax • CH 061 401 42 24 • D 0041 61 401 42 24

Tel. Montag-Freitag 8.00-12.00 und 13.00-17.00. Übrige Zeit Tel.-Beantworter bzw. Fax

ANKAUF
VON GEBRAUCHTEN SPIELEN
WIR MACHEN EUCH
DIE BESTEN PREISE
RUF DOCH MAL AN

☎ 0541 57014 / 15

DREAMSCAPE VIDEOGAMES

Große Hamkenstraße 32 A 49074 Osnabrück

PLAY OFF
PC / CD-ROM

DIE ULTIMATIVE VIDEOGAMES DIMENSION

JAGUAR
ATARI 64 bit

SEGA
MEGA DRIVE

SNES:
Mortal Kombat II 115.-
Mega Man X 115.-
Mortal Kombat 99.-
Pac Attack 115.-
Utopia 125.-
Stunt Race FX 119.-
Super Metroid 119.-
u.v.m.

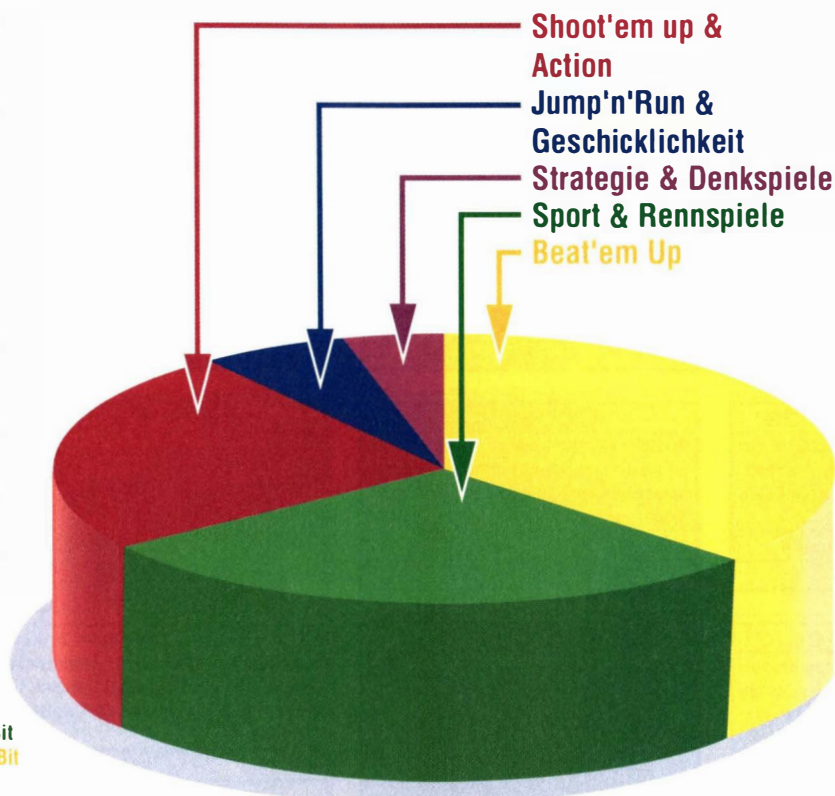
THAT SUCKS
MERCHANDISING
BEAVIS AND BUTT-HEAD
MANGA
VIDEOS, T-SHIRTS
COMICS, POSTERS

Besuchen Sie unser Ladengeschäft - Verkauf von Videospielen

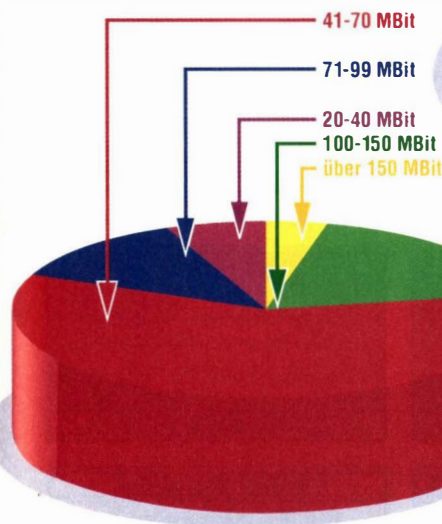
DIE NEO-GEO-SPIELEPARADE



Obwohl SNKs sündteure Edelkonsole Neo-Geo in Deutschland ein Schatten-dasein unter der Obhut einer Handvoll finanzstarker Videospiel-freaks fristet, haben wir unser Spielearchiv nach allen in Deutschland erhältlichen Mega-Modulen durchforstet. Viele der auf den folgenden Seiten beschriebenen Cartridges bekommt Ihr zwar nicht mehr bei Eurem Händler (die Produktion der alten Spiele wurde vor geraumer Zeit eingestellt), auf dem Gebrauchtmarkt könnt Ihr aber mit Sicherheit noch das ein oder andere Schnäppchen machen. Hier werden die Module zu vernünftigeren Preisen gehandelt: Die Spiele, die bei der Einführung des Geräts vor vier Jahren



Die in diesem Diagramm verwendeten Farben werdet Ihr auch auf der folgenden Doppelseite wiederfinden. Die Minderheiten-Genres Strategie- und Denkspiele haben wir hierbei unter der Farbe lila zusammengefaßt.



NICHT KLECKERN, SONDERN KLOTZEN!

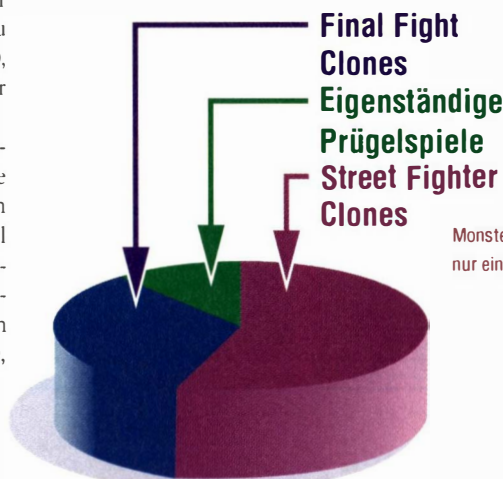
330MBit Modulspeicher soll das Neo-Geo verwalten können. Bislang hat aber noch kein Spiel diese gigantische Menge an Speicherplatz benötigt. Der Rekord in der "100 Mega-Shock"-Reihe hält zur Zeit "World Heroes 2 Jet" mit satten 178 MBit. Auch die 200er-Hürde wird in Kürze fallen: SNK werkelt derzeit an dem Prügelspiel "Survivor", in dem jeweils vier Spielfiguren aus den bekanntesten SNK-Prügelserien sowie die "Ikari Warriors" auftreten.

knapp 500 Mark kosteten, wechseln heute für etwa 100 Mark den Besitzer. Die Neupreise haben sich innerhalb dieser Zeit leider kaum verändert – für die aktuellen Neuerscheinungen müßt Ihr immer noch um die 400 Mark berappen. Dafür bekommt Ihr zwar reichlich Speicher (zur Zeit bis zu 178 MBit, also umgerechnet 22 MByte), die spielerischen Perlen lassen sich aber an einer Hand abzählen. Insgesamt sind für das Neo-Geo innerhalb von vier Jahren knapp 50 Module erschienen. In Japan gibt's noch ein paar mehr, die Fremdanbieter speziell auf die japanischen Vorlieben zugeschnitten haben (Rollenspiele/Adventures). Hierzulande sind alle Spiele von SNK, Tochterfirma ADK (Alpha Denshi), Data East und Sammy erhältlich.

Da alle Neo-Geo-Spiele für die Spielhalle entwickelt werden, sind ausschließlich die gängigen Genres vertreten: Im Gegensatz zu anderen Konsolen gibt's kaum Jump'n'Runs, dafür umso mehr Beat'em-Ups. Rollenspiele & Action-Adventures sind komplett unter den Tisch gefallen.

GUT GEKLAUT IST HALB GEWONNEN!

SNK & Co. sind Meister im Abkupfern anderer erfolgreicher Automaten-Spiele. Links seht Ihr, bei wievielen der Prügel-Spiele Capcoms zwei Megaseller "Street Fighter 2" und "Final Fight" Modell standen. Die eigenständigen Konzepte ("King of Monsters 1+2") nehmen leider nur einen geringen Teil ein.



3 Count Bout

106 MBit: Grafisch anspruchsvolles Wrestling-Spiel mit einigen spielerischen Finessen (Extrawaffen). Viele Catch-Fans schwören auf SNKs Automaten-Spiel.

SNK JAPAN, 1993

★★★

8 Man

48 MBit: Ein bis zwei Spieler räumen mit Faust- und Waffeneinsatz im Universum auf. "8 Man" ist die Umsetzung eines japanischen Manga-Streifens.

PALLAS/SNK JAPAN 1991

★★

Alpha Mission 2



47 MBit: Allein oder zu zweit im Team gegen außerirdische Invasoren. Der brillante Soundtrack treibt Euch Level für Level voran. Grafisch ansprechend, spielerisch "gut".

SNK JAPAN, 1991

★★★

Andro Dunos

34 MBit: Nochmal Außerirdische, aber diesmal in einem erschreckend lahmen Spiel. Grafisch eines der schlechtesten Neo-Geo-Spiele.

VISCD JAPAN, 1992

★

Art of Fighting



102 MBit: Legendäre "Street Fighter 2"-Kopie mit eindrucksvollem Zoom-Modus. Stehen die Figuren nah beieinander, verkleinert sich der Bildausschnitt – die Figuren wachsen auf Bildschirmgröße.

SNK JAPAN, 1992

★★★

Art of Fighting 2

178 MBit: Grafisch noch eine Spur besser als der Vorgänger und deutlich schwieriger. Endlich dürft Ihr alle Spielfiguren auswählen. MAN!AC 4/94: 83%

SNK JAPAN, 1994

★★★★

Baseball 2020



46 MBit: Futuristische Baseball-Version mit verändertem Regelwerk, Robotern und Power-Ups (stärkere Arme, Beine etc.). Die Betonung liegt klar auf Action, Statistikfreunde kommen zu kurz.

PALLAS/SNK JAPAN, 1991

★★★

Blue's Journey



50 MBit: Kunterbuntes Jump'n'Run mit vielen Levels. Zu zweit kommt das Scrolling schnell ins Stottern. Viele Ideen, Waffen und aberwitzige Gegner sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

ALPHA DENSHI JAPAN, 1991

★★

Burning Fight



54 MBit: "Final Fight"-Clone erster Güte. Bis auf die unnatürliche Animation der Helden ein spannendes, weil umfang- und abwechslungsreiches Prügelspiel mit sehr guter Grafik.

SNK JAPAN, 1991

★★★

Crossed Swords

50 MBit: Ein bis zwei Ritter schlagen sich aus der Ich-Perspektive an Drachen, Schwarzen Rittern und anderen mittelalterlichen Figuren vorbei.

ALPHA DENSHI JAPAN, 199X

★★

Cyberlip

50 MBit: Vielgeschollenes "in 30 Minuten ist man durch"-Spiel mit tonnenweise Sprachausgabe. Spielprinzip á la "Super Probotector".

SNK JAPAN, 1990

★★

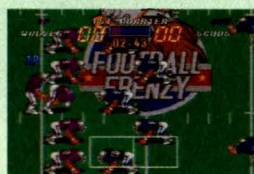
Fatal Fury Special

150 MBit: Spezial-Fassung des Prügel-spiels mit noch mehr Spielfiguren, neuen Specials und ausgetauschten Hintergründen. MAN!AC 1/94: 76%

SNK JAPAN, 1993

★★★

Football Frenzy



48 MBit: Arcade-Football. Riesige Sprites, Rockmusik und interessante Spielzüge. Hat kaum etwas mit taktisch-strategischen Spielansatz zu tun, sondern beschränkt sich auf pure Action.

SNK JAPAN, 1992

★★

Fatal Fury



55 MBit: Erste "Street Fighter 2"-Kopie aus dem Hause SNK. Einen spielerischen Akzent setzt die Möglichkeit, in den Hintergrund zu hüpfen und dort weiter zu kämpfen.

SNK JAPAN, 1991

★★★

Fatal Fury 2



106 MBit: Mehr Spielfiguren, Hardrock-Musik und pompöse Backgrounds. Spielerisch kaum Veränderungen zum Vorgänger. Keine ernsthafte "Street Fighter 2"-Konkurrenz.

SNK JAPAN, 1992

★★★

Ghost Pilot

55 MBit: Hammerhartes Vertikal-Ballerspiel im "1941/42/43"-Stil. Plastische Untergründe und riesige Endgegner machen den unfairen Ablauf nicht weht.

SNK JAPAN, 1991

★★

Joe Success Boxing

46 MBit: Vollkommen witzloses Boxspiel mit Story-Modus. Grafisch ein Witz, spielerisch so dilettantisch wie eine Folge von "Gute Zeiten, schlechte Zeiten".

SNK JAPAN, 1991

★

Joy Joy Kid

22 MBit: "Tetris"-Verschnitt mit neuen spielerischen Einlagen. Ihr müßt einen Luftballon aus verschiedenen Formationen befreien. Gut, aber schwierig.

SNK JAPAN, 1990

★★★

Karnov's Revenge



122 MBit: Hemmungsloser "Super Street Fighter 2"-Abklatsch, für den Capcom Data East vor Gericht bestellte. Grafisch fast ebenbürtig mit dem Capcom-Automaten, spielerisch gut. MAN!AC 6/94: 74%

DATA EAST JAPAN, 1994

★★★

King of Monsters

55 MBit: Verkapptes Wrestling-Spiel mit turmhohen Monstern. Während des Kampfes zerstört Ihr Städte, werft mit Huschraubern oder dem Eiffelturm.

SNK JAPAN, 1991

★

King of Monsters 2

74 MBit: Fortsetzung des brachialen Action-Catchens mit neuen Monstern, Spezialattacken und mehr Städten. Deshalb etwas besser.

SNK JAPAN, 1992

★★

League Bowling

26 MBit: Kurzweilige Bowling-Simulation für bis zu vier Spieler. Auf Dauer ermüdend, Ihr kramt es aber immer mal wieder gerne heraus.

SNK JAPAN, 1990

★★

Mahjongh

42/54/58 MBit: Nach Deutschland gelangten nur wenige Module des "Mahjongh"-Trios. In Japan gibt's sogar einen speziellen Controller dafür.

SNK JAPAN, 1990-94

Last Resort



45 MBit: Brillantes Ballerspiel aus der Feder der "R-Type"-Designer. Furiose Grafik, bombastische Rockmusik und anspruchsvolle Levelgestaltung. Leider mit fünf Spielstufen etwas kurz.

SNK JAPAN, 1992

★★★★★

Magician Lord



46 MBit: Superschweres Jump'n'Run mit fantastischer Hintergrundgrafik. Eines der ersten Spiele für das Neo-Geo, aber auch für heutige Verhältnisse technisch Oberklasse.

ALPHA DENSHI JAPAN, 1990

★★★

Mutation Nation



54 MBit: Langweiliger "Final Fight"-Verschnitt, in dem Ihr böse Mutanten in den Boden klopft. Die Grafik ist nicht sonderlich abwechslungsreich, das Spiel wirkt auf Dauer öde.

ALPHA DENSHI JAPAN, 1992

★★

Nam 1975



46 MBit: Das erste Neo-Geo-Spiel ist immer noch eins der besten. Ein bis zwei Elite-Soldaten ballern aus dem Hintergrund nahende Söldner, Panzer und Hubschrauber kaputt. Indizierungsgefahr!

SNK JAPAN, 1990

★★★★★

Ninja Commando

54 MBit: Remake von SNKs Klassiker "Ikari Warriors" im japanischen Mittelalter. Kommt schnell ins Ruckeln und spielt sich nur durchschnittlich.

ALPHA DENSHI JAPAN, 1992

★★

Ninja Combat

46 MBit: "Final Fight" mit Ninjas und rasanten 3-D-Effekten. Einmal durchspielen macht Spaß, obwohl die haklige Steuerung schnell nervt.

ALPHA DENSHI JAPAN, 1990

★★

Riding Hero

46 MBit: Relativ langsame Rennsimulation auf Motorrädern. Zwei Module lassen sich "linken", dann könnt Ihr zu zweit gegeneinander spielen.

SNK JAPAN, 1990

★

Robo Army



46 MBit: Furioses Beat'em up Spektakel um zwei bionische Roboter-Söldner, die ihre Gegner (ebenfalls Blechbüchsen) gehörig aufmischen. Authentische Krawall-Soundeffekte und klasse Grafik.

SNK JAPAN, 1992

★★★

Samurai Shodown



118 MBit: Angeblich von den Designern des Ur-"Street Fighter 2" programmiert. Spielerisch voll auf der Höhe, jedoch vergleichsweise kleine Sprites und nervige Sprachsamples. MANIAC 11/93: 82%

SNK JAPAN, 1993

★★★★

Soccer Brawl



46 MBit: SNKs erster Versuch an einer Fußball-Simulation. Wie bei "Baseball 2020" kam ein extraüberfrachtetes Gebölze heraus, daß nur Actionfreunden Spaß macht.

SNK JAPAN, 1991

★

Sengoku

55 MBit: Mit Schwertern, Fäusten und magischen Verwandlungs-Extras bewaffnet gehen zwei Helden auf die Jagd nach Ninjas, Samurais und bösen Monstern.

SNK JAPAN, 1991

★★

Sengoku 2

74 MBit: Weiter geht's... In neuen Levels schicken sich die Spielfiguren an, ähnliche Feinde zu vertilgen. Schöner Grafik, aber spielerisch kaum verbessert.

SNK JAPAN, 1992

★★

Spinmaster

90 MBit: Actionlastiges Jump'n'Run mit niedlichen Spielfiguren & Gegnern. Viele Spezialwaffen sorgen für Kurzweil. Leider sehr kurz. MANIAC 3/94: 72%

DATA EAST JAPAN, 1994

★★★

Super Sidekicks



44 MBit: SNKs zweiter Anlauf im Fußball-Metier. Diesmal realitätsnäher und auch spielerisch nicht ohne. Gegen den Computer zu spielen, macht wenig Spaß, zu zweit kommt Freude auf.

SNK JAPAN, 1993

★★★

Super Sidekicks 2



106 MBit: Kein getunter Nachfolger sondern komplett neu konzipiert. Durch verschiedene Kameraperspektiven immer abwechslungsreich. Der Spielfeldauschnitt ist recht klein. MANIAC 6/94: 85%

SNK JAPAN, 1994

★★★★

Super Spy

55 MBit: In einem Hochhaus macht Ihr aus der Ich-Perspektive mit Messer, Knarre und Fäusten Jagd auf Terroristen. Wenig Abwechslung, auf Dauer fad.

SNK JAPAN, 1990

★

Top Hunter



110 MBit: Verwirrendes Zwei-Ebenen-Abenteuer um SNKs neue Superhelden. Ewig gleiche Feinde, wenig Levels und unauffällige Musikstücke verleiden den Spaß. Test in dieser MANIAC.

SNK JAPAN, 1994

★★★

Thrash Rally

46 MBit: Sandkastenrennen aus der Vogelperspektive. Wenige Kurse ermüden auf Dauer, obwohl die Geschwindigkeit heutigen Maßstäben entspricht.

ALPHA DENSHI JAPAN, 1991

★★

View Point



74 MBit: Pseudo-3-D-Ballerei nach "Zaxxon"-Machart, die bis zum letzten der sechs Endgegner fesselt. Schon ab dem dritten Level extrem hoher Frustrationsfaktor. Nur für Könner!

SAMMY/SNK JAPAN, 1992

★★★★

World Heroes



82 MBit: Auch SNKs Tochterfirma darf auf den "Street Fighter 2"-Zug aufspringen. Der erste "World Heroes"-Versuch ist allerdings recht träge und spielt sich nur mäßig.

ALPHA DENSHI JAPAN, 1992

★★

World Heroes 2



146 MBit: Die Designer haben die Spielroutinen nochmal überarbeitet und spendieren neue Spielfiguren. Deutlich besser als der erste Teil, aber immer noch kein "Art of Fighting".

ALPHA DENSHI JAPAN, 1993

★★★

World Heroes 2 Jet



178 MBit: Die momentan umfangreichste Cartridge. "World Heroes 2" mit taktischen Features (Defensiv/Offensivpunkte) und nochmal zwei neuen Spielfiguren. MANIAC 7/94: 71%

ALPHA DENSHI JAPAN, 1994

★★★

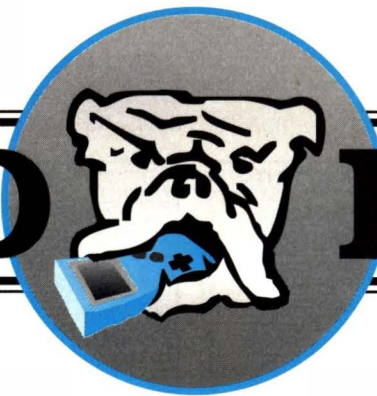
Wind Jammers

74 MBit: Eine neue Art Frisbee zu spielen. Ihr schießt auf Tore und habt diverse Superwürfe in petto. Unbedingt zu zweit spielen! MANIAC 5/94: 75%

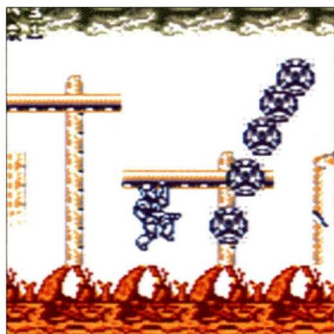
DATA EAST JAPAN, 1994

★★★

HANDHELD

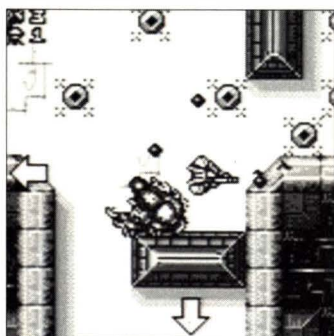


Probotector 2



Alle fünf Levels stammen aus dem Super-Nintendo-"Probotector"

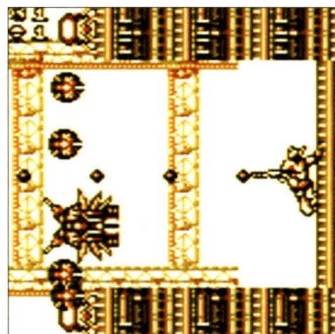
Um den zweiten Game-Boy-Auftritt des stählernen Action-Helden "Probotector" zu realisieren, beauftragte Konami den deutschen Entwickler Factor 5. Die Kölner Jungs nahmen sich "Super Probotector: Alien Rebels" vor und stützten fünf 16-Bit-Levels auf Handheld-Format zurecht. So wurde die erste Spielstufe beinahe identisch umgesetzt: Der "Probotector" läuft von links nach rechts, schießt die Extra-Kanister vom Himmel, nimmt in einem Panzerfahrzeug Platz und



Der zweite Level (Von-oben-Perspektive) im traditionellen Game-Boy-Outfit



Die Riesenschildkröte ist nicht am Kopf, sondern eine Etage tiefer verwundbar.



Nachdem der Feind kurz verharrt, stürzt er sich vehement Richtung Probotector

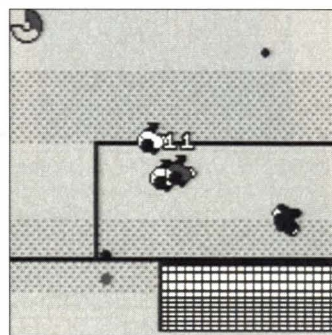
sieht dem Flieger zu, wie er Mitte des Levels das Erdreich in flammende Lava verwandelt. Zum Abschluß darf die Riesenschildkröte natürlich nicht fehlen. Während Level 2 aus der Vogelperspektive gezeigt wird, wechselt der dritte Abschnitt wieder zur Seitenperspektive. Erneut hielt man sich nahe an die Super-Nintendo-Vorlage, auch wenn einige Special-FX dem Rotstift zum Opfer fielen. Die vierte Spielstufe sieht Ihr erneut aus der Vogelperspektive: Die Waffe im Anschlag durchstößt Ihr eine tückische Sandwüste, bis schließlich der finale Level 5 wieder von der Seite zu sehen ist. Super-Nintendo-Veteranen erkennen die Alien-Welt, die ihnen schon als 16-Bit-Version schweißnasse Hände bescherte. Nach "Donkey Kong" unterstützt auch "Probotector 2" den Super Game Boy. Wie Ihr auf den Fotos seht, halten sich die grafischen Updates jedoch in Grenzen. Dafür reiht sich das Action-Modul anstandslos in die Reihe exzellenter "Probotector"-Spiele ein. Serien-Insider entdecken zwar kaum Neues, doch Handeld-only-Konsumenten freuen sich auf einen der besten Hardcore-Actiontitel für unterwegs.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	KONAMI
PREIS	70 DM

SPIELSPASS **81%**

World Cup USA 94

Mit dezenter Verspätung dürfen auch Game-Boy-Kicker den deutschen WM-Reinfall nachspielen. Die Options-Vielfalt des 16-Bit-Vorbildes blieb weitgehend erhalten, inklusiv der verwirrenden Menü-Hündchen. Zwangsläufig



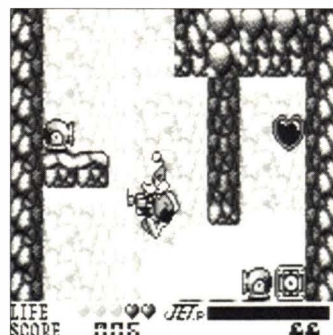
Gerangel vor dem Tor: Zum Glück geht der Ball weit am linken Pfosten vorbei.

spielt sich die schnell scrollende Kickerei auf dem Schwarz-Weiß-Bildschirm schlechter als auf einem großen Fernseher. Die Farbarmut macht sich nicht nur bei der Karten-Vergabe bemerkbar. Wer die WM unbedingt in Original-Besetzung erleben will, darf zugreifen. Im Rahmen der Game-Boy-Möglichkeiten liefert U.S. Gold eine akzeptable Fußballsimulation ab. Uns gefällt's etwas besser als das dröge Nintendo-Soccer.

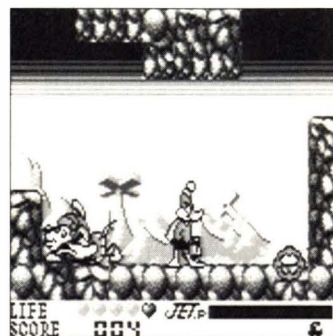
SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	U.S. GOLD
PREIS	70 DM

SPIELSPASS **57%**

Daffy Duck



In den Höhlen ballert sich Daffy seinen Weg zum Ausgang frei



Auf dem Mars trifft Ihr ein großes Angebot an Mittel- und Endgegnern

Basierend auf dem Trickfilmklassiker "Duck Dodgers in the 24 1/2th Century" ist Warner-Held Daffy im Weltraum unterwegs, um den Marsonian Marvin an der Zerstörung der Erde zu hindern. Mit einem Raketenrucksack und der Bombenpistole ausgestattet, erkundet Ihr im Jump'n'Run-Stil interstellare Raumstationen und verschiedene Marslandschaften.

Trotz dezentem Ruckeln ist die Grafik gut und kontrastreich, der Spielverlauf nicht gerade einfach. Besonders gelungen ist der Extraeinkauf gegen Punkte. Von Euch wird perfektes Timing gefordert, spielerisch gibt's aber relativ wenig Neues. Insgesamt ein solides Game-Boy-Plattformspiel.

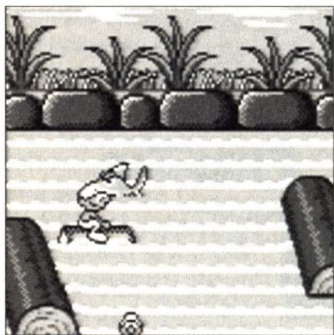
SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	SUNSOFT
PREIS	70 DM

SPIELSPASS **65%**

Die Schlümpfe



Diesen Abschnitt kennt Ihr bereits von der Super-Nintendo-Version



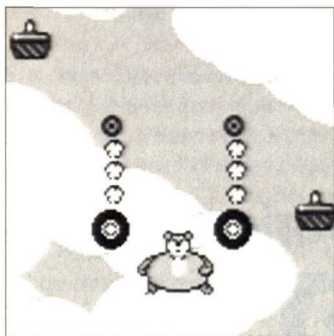
Auf einem Baumstamm schwimmt Ihr den Schlümpfbach hinab

Die blauen Zwerge werden auch auf dem Game Boy Opfer eines hinterhältigen Attentats: Der finstere Tunichtgut Gurgelhals entführt drei Schlümpfe – Ihr macht Euch auf zur Rettung. In gut einem Dutzend Levels seid Ihr meist springend und rennend unterwegs, ab und an steigt Euer Schlumpf auf Vögel oder Baumstämme, um Abgründe und Flüsse zu überwinden. Verschiedene Bonuslevels halten zudem Extras bereit.

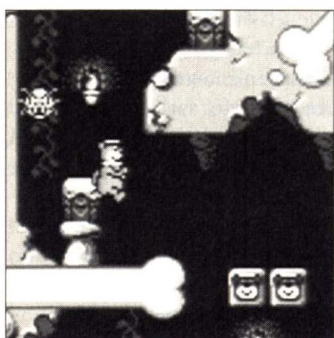
Dank abwechslungsreichem Spielverlauf und schöner Grafik kommen Fans des Genres auf ihre Kosten. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat, leider erkennt man auf dem kleinen Bildschirm nicht sehr viele Details.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	NINTENDO
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	66%

Yogi Bear's Gold Rush



Mit einem Extra bläst sich Yogi zur fliegenden Kugel auf.



In verwinkelten Höhlensystemen müßt Ihr den Ausgang finden

Der Bär aus dem Yellystone Nationalpark geht mal wieder auf die Jagd nach Picknick-Körben, die überall in der Landschaft verstreut sind. Ihr besucht sechs Welten mit mehreren Abschnitten, u.a. ein Piratenschiff, eine Wolkenlandschaft, ein Bergwerk und eine Baustelle. Überall lauern kleine Gefahren, die Yogi mit gezieltem Hopser auf den Kopf abwehrt. In Bonusrunden sammelt Ihr außerdem Goldmünzen ein.

Das Spiel ist ein Allerwelts-Jump'n'Run ohne große Patzer, aber auch ohne Stärken. Wenn's unbedingt Hüpfen und Springen sein muß, ist "Yogi Bear's Gold Rush" sicherlich nicht die schlechteste Wahl.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	EMPIRE
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	60%

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wj),
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Ingo Zaborowski (iz), Andreas Knauf (ak)
Gastautoren: Oliver Ehrle (oe), Heinrich Lenhardt (hl)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0**
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf,
Karl Weidenbacher, Ingo Zaborowski

Titelgestaltung: Andrea Danzer

Titel: © Walt Disney Company, Ehapa Verlag

Fotografie: Joe Schloz

Illustration: Roger Horvath

Comic: Armin Mühsam (Zeichnung), Andreas von Lepel (Text)

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenleitung erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-12**

Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky **Telefax (0 82 33) 74 01-17**
Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Einzelverkaufspreis: 5,90 DM

Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 64,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZY Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG,
Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0

Lithographie: Typework Layoutsatz & Grafik GmbH, Aindlinger Str. 16,
86167 Augsburg

Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, 86167 Augsburg

Urheberrecht: Alle in MANIAC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Zeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in MANIAC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1994 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH

Anschrift des Verlages: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

AB Union	59
Acclaim	13, 99
aRJay Games	67
BeCo Sys	80
Dynatex	23
ICP Verlag	93
Game Express	57
Game Store	80
Gnadenlos	45
Grobis Gameshop	79
GT-Elektronik	80
Jöllnbeck	65
Konami	100
Mindscape	31
Nintendo	19, 21, 37
Playcom	29
Play Me	71
Play Off	80
Protovision	87
Software Support	79
Test & Take	79
Theo Kranz Versand	23
Tradelink	43
Virgin Games	2
World of Games	87
Zapp Games	53



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

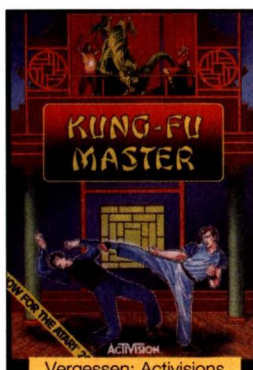
Ich lese so ziemlich alle Videospielmagazine, doch Ihr macht mit Abstand das Beste – das war schon bei der Video Games so und daran hat sich bis heute nichts geändert. In Sachen Umfang kommt Ihr zwar nicht an die US-Mags heran, doch das gleicht Ihr durch kompetente Tests und informati-

ve Features locker wieder aus. Apropos: In Eurem Prügelspiel-Artikel vor ein paar Monaten habt Ihr neben der NES-Variante die alte Atari-Version von "Kung Fu Master" vergessen – ich hab den Klassiker zufällig noch im Schrank.

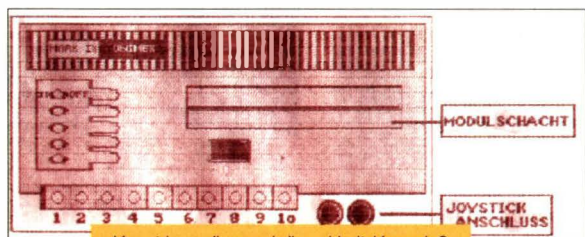
Doch nichts ist so perfekt, daß man es nicht verbessern könnte: Verpaßt doch auch den Import-Tests eine Grafik- und Soundwertung. Bei Spielen, die in Deutschland nicht erscheinen, tappt man sonst im Dunkeln.

Differenziert das Multiplayer-Icon bitte genauer, so daß man auf Anhieb sehen kann, wieviele Spieler denn nun genau mitmischen. Wie wär's mit internationalen Konsolen- und Arcadecharts. Auch eine "Das spielt die Redaktion in diesem Monat"-Rubrik und eine monatliche Release-Liste (D, USA, J) wäre nicht schlecht.

Mehr Interviews mit Spieleentwicklern! Perry und Miyamoto waren ein Schritt in die richtige Richtung. Leider gab sich Miyamoto in Sachen Ultra 64 reichlich zugeknöpft. Mein Tip: Füllt die Programmierer in der Kneipe mit Bier ab und laßt sie einfach drauflos labern. Die Spieleübersichten mit Kurzkritik sind eine tolle Sache. Druckt die Übersichten aber beim nächsten Mal in der Mitte des Heftes ab, damit man sie herausnehmen und zu einem Videospiel-Lexikon zusammenfassen kann. (...)



Vergessen: Activisions "Kung Fu Master" für das Atari 2600.



Kennt irgendjemand diese Uralt-Konsole?

Mit dem "Unimex Mark IX" habe ich kürzlich ein Stück Videospielgeschichte erstanden – leider habe ich keine Ahnung welches! Es handelt sich um einen Oldie mit Anschluß für zwei analoge Joysticks und einen Modulschacht. Sagt Euch die beigelegte Skizze irgend etwas?

Martin erinnert sich, daß Unimex nach frühen Stand-Alone-Konsolen (mit eingebauten Spielen) Anfang der 80er Jahre ein Gerät mit Modulschacht veröffentlichte, das mit "irgendeiner anderen" Spielkonsole kompatibel war. Ingo bezweifelt aufgrund der analogen Joysticks eine Kompatibilität mit dem "Hanimex"-Videospiel und tippt auf eine Software-Verwandtschaft mit dem deutschen "Interton". Winnie hat schließlich eine Softwareliste mit zirka 20 Unimex-Spielen aufgetrieben – die Titel sind weder mit der Hanimex- noch mit der Interton-Palette identisch. Weiß jemand Bescheid?

Kein Durchblick

Vor der Konkurrenz einiger sogenannter "Fachzeitschriften" braucht Ihr Euch wirklich nicht zu fürchten: Die Kollegen bei der xxxx xxx haben z.B. nicht den geringsten Schimmer, was gerenderte 3D-Grafik ist. Auf meine Anfrage stammelte ein angeblicher Videospiel-Fachredakteur nur ein peinliches "Oh haha, da muß ich gestehen, daß ich das jetzt auch nicht so genau weiß...". Am nächsten Tag hoffte ich von Nintendo Klarheit über den Begriff zu erhalten, stattdessen mußte ich mir jedoch ein teils ganz lustiges Gefasel über die Kollisionsabfrage von Sprites anhören. Die Dame am Telefon dachte bei "gerendert" anscheinend an "Rand" und kombinierte scharfsinnig einen Zusammenhang zur Kollisionsabfrage. Klarheit bekam ich erst durch einen Anruf bei Sega, die mich aber zunächst ein paarmal weiterverbinden mußten. Peinlich ist das für Fachzeitschriften, die diesen Titel eigentlich gar nicht verdienen, aber auch für den Branchengiganten Nintendo, die gerenderte Grafik im Baller-Zugpferd "Starwing" und danach in "Stunt Race FX" verwendeten. Die oben genannten Fachzeitschrift lese ich übrigens seit zwei Monaten nicht mehr, nicht zuletzt deshalb, weil mich die

kaum nachvollziehbaren Wertungen genervt haben: So erhielt das Game Boy-"Speedy Gonzales" die gleiche Wertung wie Mario, "Super Turrigan" übertrifft wiederum "Super Probotector". Für mich sind Ehrlichkeit und Kompetenz einer Zeitschrift wichtig, wohingegen Poster, Charts & Co. nur als nettes Beiwerk auffallen. In diesem Sinne lese ich nur noch die MAN!AC. Christoph, Emden

Film-Tip

Kompliment zu Eurer Rubrik "Asian Trash Cinema"! Für Freunde von Manga, Splatter & Co. ist sie unterhaltensame Lektüre und Kaufhilfe zugleich. "The Story of Ricky" (8/94) war treffend kommentiert: Etwas unrealistisch, dafür sind Splatter und Gewalt oberwitzig verpackt. Macht weiter so! Zum Schluß noch mein persönlicher Film-Tip: Splatter vom Allerfeinsten gespickt mit Slapstick und Satire bieten die Filme "Braindead" und "Meet the Feebles".

Sebastian Rudolf, Brilon

...von Peter Jackson aus Neuseeland. Auch dessen dritter Film "Bad Taste" ist sehenswert: Technisch noch etwas aufwendiger, inhaltlich aber wie die Vorgänger konsequent am guten Geschmack vorbei. Mit Effekten, die Ihr garantiert noch nie zuvor gesehen habt!

Wario-Visage?

Obwohl ich noch zwei andere Magazine "fremdlese", seid Ihr das Beste, was am Kiosk zu finden ist. Ihr seid aktuell, und als Anime- und Comic-Fan finde ich die "Asian Trash Cinema"-Ecke besonders gut. Nur Eure Leserbriefe kommen ein wenig zu kurz. Mir fehlen Briefe, wie die des Herrn Wilkens in Ausgabe 9/94. Für diesen Herrn muß es ein Horror sein, die Packung von "Wario Land" zu betrachten – ist darauf doch die irre, von Wahnsinn geprägte Visage von Wario zu sehen... Das "Hulk"-Bild ist meiner Meinung nach ein Kunstwerk. Klar, daß nicht jeder das so sieht. Es jedoch, wie Herr Wilkens, als Frevel an der Menschheit

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

Das Prügelspiel **Way of the Warrior** auf dem 3DO enthält massig Blut und wird in den USA in diesen Tagen ausgeliefert. Ob auch "Street Fighter 2" oder "Rise of the Robots" noch in diesem Jahr für das 3DO erscheinen, ist unsicher. Eine "Mortal Kombat 2"-Umsetzung ist für dieses Gerät bislang noch nicht angekündigt.

Panasonic hat sich nun doch dazu durchgerungen, das 3DO offiziell in Deutschland zu vertreiben. Der PAL-Startschuß fällt im April 1995, der Preis steht noch nicht fest.

Sorry: **Ogre Battle**, das Luxus-Strategie-Rollenspiel aus dem Hause Quest, erschien vor gut einem Jahr für das Super Nintendo. Trotz gegenteiliger Ankündigungen wurde es weder ins Englische noch ins Deutsche übertragen. Mittlerweile gibt es in Japan sogar eine Fortsetzung ("Ogre Tactics") – angeblich arbeitet man bereits an einer Übersetzung. Eine englische oder deutsche Version von Nintendos "Fire Emblem" ist noch nicht in Sicht.

Auch zu SNKs **Top Hunter** wird voraussichtlich eine Fortsetzung erscheinen.

Für den **FM Towns Marty** wurden in Japan unter anderem CD-Umsetzungen der Computerspiele "Prince of Persia 2", "Indiana Jones: Fate of Atlantis", "The Incredible Machine", "Stronghold" und "Flashback" ausgeliefert. Eine spezielle Zeitschrift für diese, außerhalb Japans extrem rare Multimedia-Konsole, gibt es bislang noch nicht.

bzw. dem Leser oder gar als Blasphemie zu verdammen, geht zu weit. Bestimmt bin ich nicht der einzige, dem dieses Cover beim Zeitschriftenhändler sofort auffiel. Schließlich wolltet Ihr auffallen und aus der Menge der Zeitschriften herausragen und nicht kleine Kinder erschrecken. Außerdem rangieren auch "Nicht-Knuddel-Spiele" ("Super Metroid", "MK") in den Hitparaden weit oben. Auch die Tatsache, daß "The Hulk" keine Spitzenspiel erhalten hat, ist kein Grund, das Comic-Bild nicht auf den Titel zu bringen. Woher habt Ihr es eigentlich bekommen? Kann ich es als A3- oder A4-Poster kaufen? Natürlich ohne, daß ich mir das Spiel anschaffen muß, denn ich vertraue Eurem Test...

Chris Hagemeier, Schwalmstadt

Zum Thema "Horror-Titelbilder" ist nun alles gesagt. Natürlich legen wir uns auf kein Genre fest und werden Euch auch in Zukunft mit den verschiedensten Titelhelden locken. Das Hulk-Motiv erhielten wir von U.S. Gold. Als Solo-Poster gibt's diesen Hulk unseres Wissens leider nicht.



Spieletips

schickt Ihr nicht an die "Mail", sondern an "Last Resort". Technische Fragen werden wiederum an "Know How" adressiert. Fragen und Kurioses zu Oldies und 8-Bit-Systemen werden in Zukunft unter "Replay" bearbeitet.

BESSER ALS JEDES VIDEOSPIEL

Drift Out	Autorennen	299,-
Gal's Panic	Geschick	299,-
Hot Shots Tennis	Sport	299,-
P.O.W. (SNK)	Söldnerspiel	299,-
Prehistoric Isle (SNK)	Shoot'em up	399,-
Ältere Platinen schon ab 50,-		

GIG'a BYTE
Sander Straße 28
51465 Bergisch Gladbach
Telefon 02202/37609
Telefax 02202/36971

AUTOMATENPLATINEN

SEGA SEGA WORLD OF GAMES Computerspiele · Videospiele

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

Wir haben die neusten Spielhits... einfach anrufen!

MANGA PUR UND TOP AKTUELL !

Guyver 1-5	je 19.-	Appleseed	39.-	Ausserdem erhältlich:
Guy	39.-	Zeguy	39.-	Comics, Soundtrack, alles was Freaks suchen.
Kamasutra	39.-			Kostenlose Liste anfordern.
Monster City	39.-	Laserdisc:		
Tokyo Babylon	39.-	Art of Fighting	185.-	
Devilman	39.-	Fatal Fury	285.-	Ein Anruf lohnt sich !
Urotsukidoji 3	39.-	Street Fighter	a. A.	Paketpreise erfragen !
Dragonball Z	70.-	Guyver (Realfilm)	145.-	

JAPANIMATION- SCHWEIZ

LINDENSTR. 155, 9016 ST. GALLEN, TEL/ FAX: 071/ 35 48 07

SCHWEIZ

PROTOVISION Eder

220V, RGB Kabel & C-morph Fr. 538.-

Schweizer Tiefpreise für Alien vs Predator, Doom, Wolfenstein 3D, Checkered Flag, Tempest 2000, Raiden, Brutal Sports Football, Iron Solider, Rayman, Ultra Vortex und Kasumi Ninja

Super Street Fighter 2 Fr. 115.-, Mortal Kombat II Fr. 89.90, Pulseman Fr. 119.-, Sparkster, Earthworm Jim uvm...

Ab 1.10.94 in Waldstätterstr 27, Luzern

Bis 1.10.1994: Weinhalde 1, 6010 Kriens

Tel. 041/45 24 05 oder 089/340 29 05

3DO, Crash n Burn & Jurassic Park oder John Madden Fr. 828.-
Optional: DATEL NTSC/PAL Switch (geht für alle NTSC Konsolen) für Fr. 139.-, Shock Wave Fr. 99.-, Alone i.t. Dark Fr. 84.-, Road Rash II Fr. 106.-, Ask for Way of the Warrior, Burning Solider, Gex.

Super Street Fighter 2 Fr. 115.-, Mortal Kombat II Fr. 99.90, Breath of Fire 107.-, Stunt Race FX Fr. 99.-, Vortex, Street Racer und viele mehr !

Gesammliste verlangen

HE RO



Das genaue Geburtsdatum des "Bomberman" scheint in der japanischen Computer-Frühzeit verlorengegangen zu sein. Als gesichert gilt, daß der explosive Hudson-Held nicht auf der PC-Engine sein Debüt feierte, sondern bereits Anfang der 80er Jahre seinem Handwerk nachging: 1983 lief in Europa ein gewisser "Eric" bombend durch Irrgärten – leider nur auf den Computer-Exoten Sinclair Spectrum und MSX, sodaß der Ur-Bomberman ein Nobody blieb. Die Firma Kuma verkaufte das Labyrinth-Spiel in Europa als "Eric and the Floaters", ließ die Original-Copyright-Anmerkung ("Bomberman, Hudsonsoft 1983") aber im Programmcode – wäre das nicht der Fall, würden selbst eingefleischte Fans das Spiel nicht wiedererkennen. Denn Eric ging damals noch alleine auf Monsterjagd. Die Labyrinth, in denen grinsende Bösewichte umherschwebten, wurden vor jedem Spielstart von einem Zufallsgenerator "ausgewürfelt". Weder Extras noch die klassische Hintergrundmusik waren damals vorhanden. Als

Bomberman 1985, kurz nach der Japan-Veröffentlichung des Nintendo Famicom (NES), zurückkehrte, hatte seine Lebensumgebung bereits das heutige Aussehen: Graue Wände vor grünem Hintergrund, und Feinde, die mit verdutztem Gesichtsausdruck stehenblieben, bevor ein Flammenstrahl sie vom Bildschirm brutzelte. Doch auch in dieser 8-Bit-Version (die übrigens niemals nach Deutschland kam) fehlten die Mitspieler. Stattdessen wurde bereits gescrollt, außerdem konnte sich der Spieler durch acht verschiedene Extras (u.a. Flamme, Bombe, Rollschuhe und

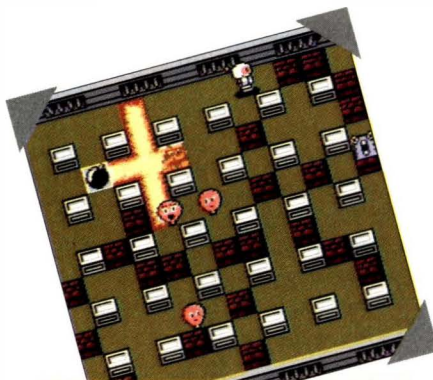
Speed-Up) aufrüsten. Als Gegner waren noch immer die "Floaters", die schwebenden Ballongesichter der MSX-Version, unterwegs. Den Schritt zum furiosen Multi-Spieler-Spektakel machte Bomberman erst fünf Jahre später durch die PC-Engine-Version, die den welt-

weiten Ruhm des Sprengexperten begründete, obwohl sie in Europa nicht erschien. Während die Nintendo- und Sega-Fans in die Röhre schauten, konnten die Computerspieler ab 1991 mit einer getreuen Umsetzung der PC-Engine-Version für den Commodore Amiga, ein halbes Jahr später auch für den PC loslegen. Um besorgte Eltern nicht zu verschrecken, erschienen die beiden (in Deutschland programmierten) Computerversionen als "Dynablasters".

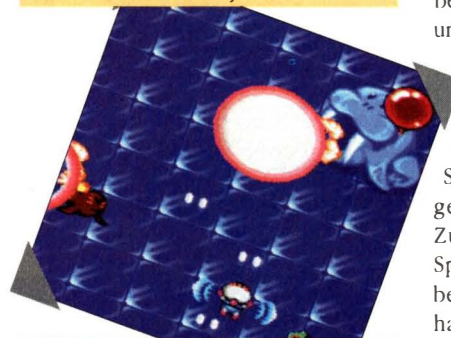
Der Einzspieler-Modus aller Bomberman-Versionen blieb angesichts der legendären Fünf-Spieler-Gefechte nahezu unbemerkt, wurde aber durch die Bomberman-Fortsetzungen "Bomberman 93" und schließlich "Super Bomberman" für

das Super Nintendo erweitert. Mit jeder Bomberman-Variante gab es mehr Extras, Feinde und Hintergründe. Dank Paßwort durfte der Solo-Spieler freihombte Welten überspringen, während eine Levelwahl den Zugang zu den verschiedenen Multi-Spieler-Arenen erleichterte. Mit "Bomberman 94" und "Super Bomberman 2" hat der Abwechslungsreichtum seinen Höhepunkt erreicht: Es erwarten Euch Eisflächen und Flammenwände, Fahrzeuge und liebenswerte Reittiere, Natur- und Technik-Welten, sowie massig Bomberman-Verwandte, männlich und weiblich, dick und dünn, mit Sonnenbrille, Vollbart und Roboter-Rüstung. Der klassische 5-Spieler-Modus im graugrünen Irrgarten bleibt für Fans jedoch das einzig wahre Bomberman: Zwei positive Extras sind für Bomber-Puristen genug, um sich nächtelang im Labyrinth zu bekämpfen, hochkomplizierte und be-stechend einfache Manöver auszuklügeln und den Gegner mit vorberechneten Kettenreaktionen zu eliminieren. Neben den aufgeführten Bomber-Titeln gibt es in Japan noch die Wettkampfversion "Hi-Ten" für zehn Spieler. "Bomber Boy" nennt sich die Game-Boy-Version, die 1990 auf einem 1-MBit-Modul erschien und alleine oder zu zweit über Link-Kabel gespielt wird. Ein neues, Multi-Tap-kompatibles Game-Boy-"Bomberman" für maximal vier Spieler sowie ein Debüt auf dem Mega Drive sind in Arbeit.

Außerdem kennen Japaner ihren Bomberman als Weltraumkämpfer in der Shoot'em Up-Veräppelung "Star Paroder" von 1991 und (bald) als Columns-Fan in "Panic Bomber" auf dem Super NES.



Maximal drei Spieler mischen mit: "Bomberman 2" für das NES wurde in Deutschland zu "Dynablasters".



Bomberman im Weltall: Hudsons Ballerspiel-Persiflage "Star Paroder" gibt's leider nur für die Japano-Konsole PC-Engine.



Das Mega Drive-"Bomberman" (ab Oktober in Deutschland) ist eine 1:1-Umsetzung von "Bomberman 94" auf der PC-Engine.



Mit neuen Extras und frischen Gags bald offiziell in Deutschland: "Super Bomberman 2" auf dem Super Nintendo.

SPIELOGRAFIE

1983	Bomberman (MSX)
1985	Bomberman (NES)
1990	Bomberman (PC-Engine)
1990	Bomberboy (Game Boy)
1991	Bomberman 2 (NES)
1992	Star Paroder (PC-Engine)
1992	Dynablasters (Amiga, PC)
1992	New Dynablasters (Arcade)
1992	Bomberman 93 (PC-Engine)
1993	Super Bomberman (Super Nintendo)
1993	Hi-Ten Bomberman (Wettbewerbsversion)
1993	Bomberman 94 (PC-Engine)
1994	Super Bomberman 2 (Super Nintendo)
1994	Mega Bomberman (Mega Drive)
1994	Bomberman (Game Boy)
1994	Panic Bomber (Super Nintendo)

Bomberman





ASIAN CINEMA

TRAFFIC

Märchenhafte Schönheit
oder biologische
Affen – mit
kommt

ANIME-AUFLAUF: ANIMEEXPO94 IN OAKLAND

Märchenhafte Schönheiten oder biologische Wunderwaffen – mit Anime-Filmen kommt jeder auf seine Kosten.

ANIME-AUFLAUF: ANIMEEXPO94 IN OAKLAND

Der Publisher Viz spielt nicht nur aufgrund des eigenen Anime-Zines "Animerica" eine herausragende Rolle, sondern auch durch das exzellente Film- und Comic-Programm. Viz' Manga-Palette umfaßt die Paperbacks "Battle Angel Alita", "Silent Möbius" und Hayao Miyazakis charmante Märchen-Saga "Nausicaä of the Valley of Wind" und wird gegenwärtig um "Street Fighter 2" (8 Folgen) und "Ranma 1/2" (13 Folgen) aufgestockt. A.D. Vision, die Spezialisten für Kulleraugen und nackte Haut zeigten nach der Videospiel-Umsetzung "Dragon Knight" u.a. "Plastic Little: The Adventures of Captain Tita" (Bikini-Teenager im Weltall, siehe Bild), "Dragon Pink" (Abenteuer um ein Mädel mit Spitzohren und Schwanz) und die Kleinmädchen-Groteske "F3". AD Vision, die Klassiker wie "Devil Hunter Yohko" und "Guy" im Programm haben, verzichten auf eine Synchronisation und liefern alle Titel japanisch und mit englischen Untertiteln aus.



Action	
Fantasy	
Horror	
Romance	
Science Fiction	
Sex	
Slapstick	
Special Effects	
Splatter	
Thriller	



Die Meerjungfrauen des "Mermaid"

Die Meerjungfrauen des "Mermaid Forest" zählen zu den schönsten (& schmackhaftesten) ihrer Art.

die hübsche Sawa ihrer totkranken Schwester Towa das begehrte Blut zu trinken. Damit schenkt sie ihr das Leben, entstellte ihren rechten Arm aber gleichzeitig zu einer widerlichen Teufelskralle. Zusammen mit ihrem Mann Dr. Shina entführt sie deshalb die hübsche Mana, um deren Arm der Schwester zu übertragen und ihr damit die Schönheit wiederzugeben. Yuta läßt sich den Plan natürlich nicht gefallen und setzt sich gegen den grausamen Doktor und seine Gehilfin zur Wehr. Wie die anderen Teile der "Rumik's World"-Serie beeindruckt "Mermaid Forest" mit einer durchdachten Handlung und technischen Feinheiten: Die fesselnde Geschichte, mal romantisch, mal grausam und roh, überrascht mit plötzlichen Wenden und unvorhergesehenen

Ereignissen. Erst langsam kommt Ihr hinter das Geheimnis der beiden Schwestern. Glitzernde Farben und Wassereffekte machen die 55 Minuten mittelalterlicher Fantasy im Neuzeit-Szenario zu einem mitreißendem Augenschmaus.

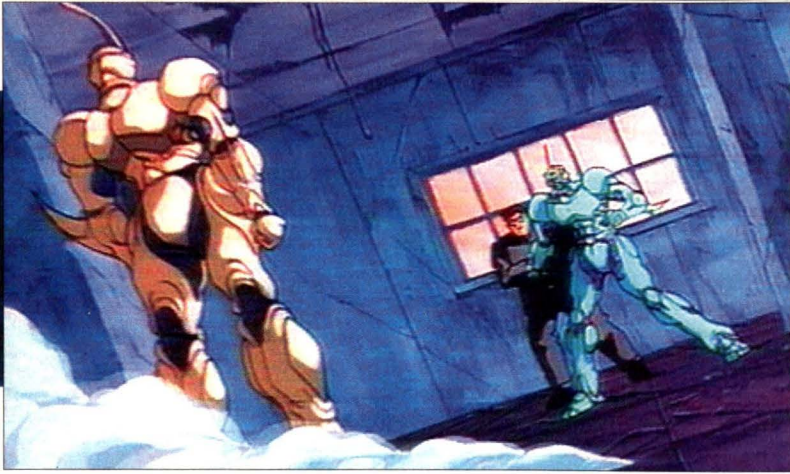
MERMAID FOREST

LAUFZEIT		55 MIN	
VERSION		ENGLISCH	
			
			
			
			
			
			
			
			
			
			

**Fesselndes Nixen-Abenteuer In unserer Zeit:
Der unsterbliche Yuta befreit seine Freundin
aus den Händen eines grausamen Doktors.**



Volltreffer: Mit einer Harpune bewaffnet ziehen Yuta und seine Freunde los, um eine der begehrten Geschöpfe zu fangen und anschließend zu verspeisen (links und 2.v.l.). Um die wiederliche Pranke zu ersetzen (2.v.r.), amputiert der böse Doktor Mana den Arm (rechts).



Um die Wunderwaffe Gyver 1 zurückzuholen, schickt das Chronos-Hauptquartier Zoanoiden, Hyper-Zoanoiden und sogar die anderen Gyver-Einheiten in den Kampf.



Monstermäßig: Wenn ein Zoanoid wütend wird, bleibt von seinem Umfeld außer Staub und Asche wenig übrig.

WILDE MONSTER-KLOPPEREI GYVER 1-4

Einmal ein Superheld sein: Der Wunschtraum vieler Kinder wird für den Schüler Sho Fukamachi zur Wirklichkeit - und entpuppt sich als schrecklicher Alptraum. Durch Zufall findet Sho die verlorengegangene Bio-Waffe Gyver 1 des Chronos-Konzerns, die ihn in eine monströse Kampfmaschine verwandelt. Im normalen Leben sind von der Waffe nur zwei rote Punkte auf dem Rücken zu sehen, konzentriert er sich jedoch auf Gyver, mutiert

Sho blitzschnell zum Mega-Helden. Natürlich überlässt die korrupte Chronos-Führung ihre High-Tech-Entwicklung nicht einfach einem dahergelaufenen Pennäler und so bekommt es Sho mit einer Reihe fürchterlicher Monster zu tun. Im ersten Teil der Serie kämpft Sho gegen die sogenannten Zoanoiden, einer besonders kräftigen Rasse von Mutanten. Nachdem ihm diese Monster nichts anhaben können, schickt Chronos im zweiten Teil einen anderen Gyver gegen Sho in den Kampf. Auch dieser setzt ihm zwar übel zu, unterliegt jedoch einer Beschädigung der Kontrolleinheit und zerfällt in biologischen Schlamm. Im dritten Teil geht's dann richtig zur Sache: Das Chronos Hauptquartier empfängt einen neuen Boß aus Japan, der nicht mit sich spaßen lässt. Er stellt eine Truppe von gefährlichen Hyper-Zoanoids zusammen und kidnappt Sho's Freundin. Desweiteren taucht ein geheimnisvoller Mitschüler auf,

der offenbar in die Mächenschaften von Chronos verwickelt ist, und der sagemwobene Gyver 3, der sich jedoch nur im Hintergrund blicken lässt und nicht in das Kampfgeschehen eingreift. Im vierten Teil überfallen die Hyper-Zoanoiden schließlich Sho's Schule, müssen sich jedoch zurückziehen, da Gyver 3 eingreift und Sho überraschend aus der Patsche hilft.

Die ersten vier Folgen der insgesamt 12-teiligen "Gyver"-Serie setzen auf Action: Brutale Monster-Schlachten und wilde Verfolgungsjagten prägen die 30 minütigen Folgen. Bombastische Perspektiven und Zeitlupen-Sequenzen untermauern die knallharten Kämpfe der fiesen Monster. "Gyver" ist eine Serie für Action-Fans, die sich durch eine geradlinige und unkomplizierte Storys nicht abschrecken kann.

Erhältlich bei Game Syndicate, Sellers. Tel.: 02626/1320



Was ist das? Der Schüler Sho Fukamachi findet die Gyver-1-Einheit an einem abgelegenen Teich und wenige Minuten...



...später hat er sich schon in den Gyver verwandelt. Selbst die anstürmenden Zoanoiden haben keine Chance.

In Eurer

Stammvideothek

findet Ihr eine

Real-Verfilmung

der Gyver-Serie

unter dem

Namen "Mutro-

niks". Im Gegen-

satz zur Anime-

Serie existiert

im Real-Film nur

eine Gyver-Ein-

heit. Ein zweiter

Teil mit mebre-

ren Gyvers ist

gerade in Arbeit.

GYVER 1-4

LAUFZEIT	JE CA. 28 MIN
VERSION	ENGLISCH

Spannendes Monstergeprügel um die biologische Wunderwaffe Gyver 1: Der Schüler Sho kämpft gegen den korrupten Konzern Chronos.



Die Gyver-Crew:

Der Schüler Sho (2.v.l.) gerät durch einen Zufall an die biologische Waffe Gyver 1 (links). Sein Freund Tetsuro (2.v.r.) und seine Freundin (links oben) stehen ihm stets zur Seite. Der dubiose Mitschüler des Dreiergespanns (recht unten) arbeitet für die Chronos-Organisation.



Grauenvolle Schlachten und Mutationen: Wer sich dem Gyver in den Weg stellt, hat schon verloren (links und 2.v.l.). Nachdem Sho den Gyver 1 gefunden hat, verschmilzt er mit der Waffe (2.v.r.). Nur wenn seine Kontrolleinheit beschädigt wird, stirbt der Gyver (rechts).

POPMUSIK:

POP
KOMM.

IN ZUKUNFT NUR NOCH INTERAKTIV?

Digital hier, interaktiv da: Auf der 6. Popkomm. in Köln tanzte die deutsche Musik-Industrie um die CD-ROM. Bringen interaktive Musik-Videos der Branche frisches Geld und neue Kunden?

Um Musik im traditionellen Sinn scheint es auf der deutschen Musikmesse Popkomm. nicht mehr zu gehen. Grunge ist tot, Techno langweilt, Künstler und Produzenten wollen Multimedia – was der Begriff genau bedeutet weiß freilich

kaum ein Musik-Insider zu sagen. Durch das Titel-Anhängsel "...und Entertainment" halten sich die Veranstalter der "Messe für Popmusik" den Weg auf lukrative Zukunftsmärkte auf jeden Fall ein-

mal offen. Noch dümpeln die Verkaufszahlen von Musik-CD-ROMs im vierstelligen Bereich und stellen damit weder eine Konkurrenz zu Sonic und Mario noch zu den traditionellen Musik-CDs dar. Trotzdem fanden auf der Popkomm. mehr Vorträge zu diesem Thema statt, als entsprechende Produkte bisher veröffentlicht wurden. Relativ neu sind „Symbol“, die erste CD-ROM des Mannes, der sich Prince nannte, sowie „Jump“, eine etwas konservativere CD-ROM um David Bowie. Beide Datenträger basieren auf dem gleichen Prinzip (Musiksnipsel, Video-Animationen und Hintergrundinformationen werden in einem virtuellen Gebäude aufgespürt), unterscheiden sich aber in der Aufmachung: Während der narzistische Symbol als virtueller Sonnenkönig in einem Lustschloß residiert, trifft man Bowie in gediegener



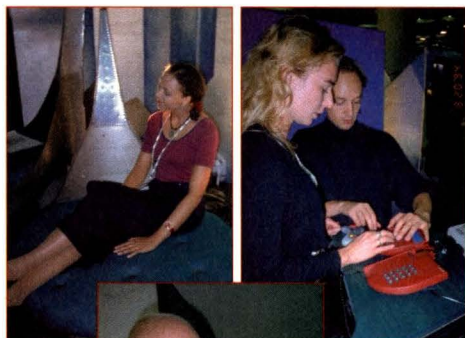
Liegt die Zukunft der Pop-Superstars auf dem Bildschirm? Nach CD-ROMs um Gabriel, Bowie und Prince bzw. Symbol (großes Bild; MPEG-Version in Vorbereitung) erwarten uns in den nächsten Monaten interaktive Musikvideos um U2, The Shamen und Depeche Mode sowie der deutschen Künstler Doro und U96.

fraglich) bis Weihnachten in die deutschen Geschäfte.

Auf die größte Computer-Konzentration trafen die Fachbesucher am Stand der Produktionsfirma MME, die in Köln ihre neue ZDF-Sendereihe X-Base präsentierte. X-Base kommt ab

Oktober live, täglich und – natürlich – interaktiv, richtet sich an Videospiel-Kids und ältere Multimedia-Kenner und verbrät in knapp halbstündigen Sendungen jedes relevante Thema, vom neuesten Sega-Hit bis zum digitalen Verkehrsleitsystem. Ungewöhnlich ist das offene Club-Konzept, daß es den X-Base-Fans erlaubt über extern aufgestellte Terminals in die Sendung einzugreifen oder – außerhalb der Sendezeit – in einer X-Mailbox zu stöbern. Neben zwei jugendlichen Moderatoren führt das Cyber-Wesen Eddy HiScore durch das Programm.

Zumindest nachts blieb der Popkomm.-Besucher vor multimedialen Zukunftsvisionen und CD-ROM-Experimenten verschont: Über hundert Acts hielten die Kneipen und Konzertsäle Kölns über vier Tage ausgebucht und bewiesen, daß Musik auch ohne neue Technologien gut funktioniert. Wer von der Popkomm. Musik erwartete, verschlief die Tage und feierte in der Nacht.

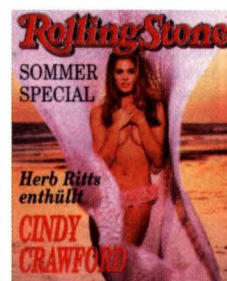


Die Tage der Ruhe sind gezählt: Läuft "X-Base", der "Computer Future Club" ab Oktober live & täglich im ZDF, wird der Co-Moderatorin Zoa (links oben) kaum Zeit zum Abhängen bleiben. Rechts daneben führt X-Base-Spielspezialist Reinhard Fischer eine Popkomm.-Besucherin in die Geheimnisse des Telefon-Joy pads ein. Ab Oktober ebenfalls unter Druck: Stefan Bitterhoff, einer der vier Filmemacher, die X-Base mit News und exklusiven Beiträgen zu den Themen Multimedia und elektronische Unterhaltung versorgen.

Atmosphäre und spärlich möblierten Räumen. Symbol unterhält den Multimedia-Fan durch optische Effekte und Mini-Rätsel, dafür erwartet Euch in „Jump“ ein Schneidestudio, bei dem Ihr Ton- und Bilddokumente neu aufmischen könnt.

Beide Scheiben erregten Aufsehen und ermunterten zahlreiche Nachfolger. Die deutsche Firma Pixelpark orientiert sich mit einer CD-ROM zum Techno-Act U96 eher an diese beiden US-Produktionen als an den ärmlichen Gehversuchen ihrer Landsleute (CDs um Grönemeyer und BAP). Motor Musik, das neue Label des ehemaligen Polyclor Progressiv-Chefs Tim Renner übernimmt Vertrieb und Vermarktung und betrachtet die Scheibe als ein strategisches Experiment, das den Zukunfts-Markt abtastet. Bertelsmann/BMG sind bereits weiter, an der Vermarktung der CD-ROMs von Bowie und Symbol beteiligt und Teilhaber an Rocket Science und Crystal Dynamics, zwei der heißesten CD-ROM-Publisher der westlichen Welt. Obwohl statt Produkten lediglich alte Promo-Videos der beiden US-Töchter gezeigt wurden, kommen die ersten Spiele von Pop Rocket (für IBM und Mega CD) und Crystal Dynamics (IBM sicher, 3DO

Rolling Stone, das wichtigste Musik-Magazin der westlichen Welt, erscheint ab jetzt in einer deutschen Ausgabe. Neben Musik werden auch angrenzende Themengebiete redaktionell abgedeckt.

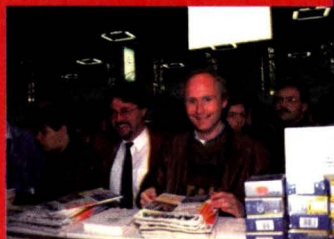


Die große Consumermesse

Köln, Halle 10 & 11, 4. bis 6.11.94



Jetzt noch größer!
✓ mehr Hallen
✓ mehr Aussteller
✓ mehr Attraktionen



DARAUF WARTEN ALLE
COMPUTERFANS.
AKTUELLE NEUHEITEN
RUND UM PCS, AMIGAS
UND SPIELE. UND ALLES
SOFORT ZU KAUFEN.
MESSEPREISE! AUF
EINER ERLEBNISMESSE
MIT VIEL INFORMATION,
ENTERTAINMENT,
ATTRAKTIVEN GEWINN-
SPIELEN UND GROSSER
MULTIMEDIA-SHOW.

Eintrittspreise/Tag: Jugendliche 15 DM, Erwachsene 20 DM. Vorverkaufs-
gebühr 2 DM. Kartenbestellungen nur gegen Vorkasse (Euro-Scheck):
ICP, Kennwort: Computer '94, Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg.
Veranstaltungsdauer: 4. bis 6.11.1994 von 9 bis 18 Uhr. Messegelände Köln
Halle 10 & 11. Anreise über Hauptbahnhof Köln oder Deutzer Bahnhof.



Die Consumer-Messe
Computersysteme, Peri-
pherie & Zubehör



Die größte Amiga-
Messe weltweit



Die ganze Welt der
Computer- und Konso-
lenspiele

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:



ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstr. 3
85591 Vaterstetten/Mchn.
Fax 08 106 / 342 38
Ein Tochterunternehmen
des Gong-Verlags



Gesellschaft für Veranstaltun-
gen und Marketing mbH
Hattinger Str. 589
44879 Bochum
Fax 02 34 / 478 99



HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME. DANN SCHREIBT AN
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • REDAKTION MANIAC •
WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

GAME SAVER

Habt Ihr Euch auch schon oft an einer besonders heiklen Stelle in Eurem Lieblings-Jump'n'Run die Finger wundgespielt und trotzdem schafft Ihr diese Situation erst beim x-ten Versuch?

Wäre Euer neues Baller-Modul nicht das beste Spiel aller Zeiten, wenn Ihr nur ein

Continue mehr hätten? Mit diesen Unannehmlichkeiten ist jetzt Schluß: Ab September bietet der Kölner Händler aRJay Games den Game Saver für das Super Nintendo an. Ihr stöpselt das Schummel-Modul einfach zwischen Spiel und Konsole und schon kann's losgehen: Mit dem Game Saver könnt Ihr den Spielstand eines Spiels jederzeit speichern und wieder laden. Im

Gegensatz zu der normalen Speicherfunktion eines Moduls besitzt der Game Saver keine Batterie. Ihr könnt den Speicherstand nur innerhalb einer Spiel-Session verwenden – schaltet Ihr Euer Super Nintendo aus, wandert Euer Spielstand unwiderruflich ins Jenseits. Ansonsten ist der Game Saver ein nützliches Hilfsmittel für ehrgeizige Joypadakrobaten, für die ein Action-Replay-Code (unendlich Energie, 500 Leben) ein Eingriff in die persönliche Spielerehre darstellt: Steht Ihr

also dem finalen Endgegner mit nur einem Leben gegenüber, gibt es keinen Grund mehr, in Panik auszubrechen. Mit der Tastenkombination Select und R speichert Ihr Euren Spielstand. Hat Euch der hinterhältige Obermottz besiegt, steigt Ihr mit Select und L einfach kurz vor dem Fiesling wieder ein. Zusätzlich bietet der Game Saver eine neuartige **Zeitlupenfunktion** mit zwei verschiedenen Geschwindigkeiten. Desweiteren



Gefährliches Speichern: In "Super Mario Kart" fängt Euer Flitzer an zu hüpfen, und die Ansicht verändert sich.

funktiert das Modul auch als Adapter für Importspiele und nimmt es sogar mit dem fieslen 60-Hertz-Schutz auf. Auch für die Zukunft ist das Schummel-Modul gewappnet: Falls sich ein Spiel hartnäckig gegen den Game Saver zur Wehr setzt, habt Ihr die Möglichkeit, zu Beginn des Spiels einen entsprechenden Code einzugeben, der jeden Widerstand beseitigt. Für Anfang

November ist eine Code-Hotline geplant, die Euch immer Auskunft über die neuesten Codes geben wird.

Doch auch die schönste Hardware hat immer ein paar kleine Ecken und Kanten, die wir Euch nicht verheimlichen wollen: Der Game Saver berücksichtigt bei seiner Speicherung nicht die Musik. Ladet Ihr z.B. im "Game Over"-Bildschirm den letzten Spielstand, ertönt zur haarsträubenden Schießerei oder zum wilden Herumgekurve die depressiv

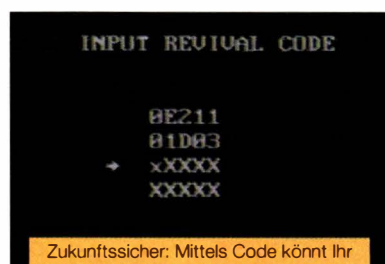
schleppende Musik der Niederlage. Falls Ihr in dem Moment überhaupt keine Musik hört, müßt Ihr Euch mit den Soundeffekten begnügen. Außerdem beeinflussen die Tastenkombinationen Select und R bzw. Select und L eine beträchtliche Anzahl von Modulen im Spielablauf: Heißt Ihr z.B. in "Super Mario Kart" auf Platz 1 durch die Gegend und wollt schnell Eure Platzierung speichern, schaltet dabei das Spiel gleichzeitig den Rückspiegel ein (Select) und Euer heißer Flitzer macht einen Sprung (R), was Euch in vielen Fällen den ersten Platz kosten kann. Auch wenn Ihr diesen Spielstand wieder ladet, beginnt Ihr mit dem Sprung. Noch gravierender wird dieses Manko in Spielen wie "Wing Commander". Versucht Ihr nämlich, Euren linken Monitor mit Select und L umzuschalten, lädt der Game Saver automatisch den letzten Spielstand. Wer darüber hinwegsehen kann, hat mit dem Game Saver ein hilfreiches Werkzeug bei der Hand.

Erhältlich bei aRJay Games. Köln. Tel.: 0221/121067

ROTES BLUT

Ihr ärgert Euch darüber, daß SNK das Blut der Spielfiguren in der europäischen Version von "Samurai Shodown" weiß eingefärbt hat? Die Meister-techniker von GT-Elektronik in der Schweiz bieten jetzt einen Umbau an, nach dem Ihr "Samurai Shodown" im japanischen Original mit rotem Blut genießen könnt. Per Umschalter wählt Ihr zwischen englisch und japanisch, außerdem könnt Ihr zwischen 50 und 60 Hertz umschalten. Das ist besonders sinnvoll bei "deutschen" Neo-Geos, wenn Ihr die Spiele in Originalgeschwindigkeit spielen wollt. Aber nicht nur "Samurai Shodown" unterscheidet sich vom japanischen Original "Samurai Spirits": Bei "Wind Jammers" habt Ihr zwanzig Sekunden mehr Spielzeit, die Endgegner von "Top Hunter" lassen sich schwerer knacken und bei "Art of Fighting" hört sich die Sprachausgabe anders an. Der Preis des Umbaus beträgt etwa 150 Mark.

Neo-Geo Umbau jap/engl & 50/60Hz. Erhältlich bei GT-Elektronik, Tel. 0041/61/4014224



Zukunftssicher: Mittels Code könnt Ihr in diesem Menü widerborstige Spiele zum Laufen bringen



Da kommt der Prozessor ins Schnaufen: Rechenintensive Spiele machen mit der Zeitlupenfunktion Probleme.

LAST RESORT

500 Mark kann sich der Einsender verdienen, dessen Tip wir auf dieser Seite abdrucken!

Wer mitmachen will, schickt uns seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben!) zusammen mit seiner Bankverbindung. Wer Karten zeichnen möchte, benutzt bitte nur weißes, unliniertes Papier.

Unsere Adresse lautet:

Cybermedia Verlags GmbH
Redaktion MANIAC "Tips & Tricks"
Wallbergstraße 10, 86415 Mering



OUT RUNNERS



Wenn Ihr Segas aktuelles "Out Run"-Update (siehe Test in MANIAC 8/94) bis zum Ende durchspielt, müßt Ihr mit einem Renner aus "Virtua Racing" um die Wette fahren. Erst danach dürft Ihr den schnittigen Sportwagen selbst steuern. Wollt Ihr von Anfang an hinter das Lenkrad des "Virtua Formula" steigen, gebt Ihr im Titelbild mit Joypad 1 die Bewegungen **↩**, **↪**, **↱**, **↲** ein und drückt zum Abschluß B, C und A. Wenn Ihr die Kombination richtig gedrückt habt, hört Ihr ein Geräusch. Jetzt drückt Ihr START, um in den Auswahlscreen zu gelangen. Hier wählt Ihr mit Button C den "Arcade"-Modus an, in dem Ihr die verschiedenen Fahrzeuge seht, die zur Wahl stehen. Im unteren Fenster sucht sich Euer Konkurrent das passende Gefährt aus, oben überlegt Ihr Euch, welcher Wagen der richtige ist. Der "Virtua Formula"-Flitzer erscheint, sobald Ihr das Joypad nach links bewegt. Der Wagen zeichnet sich durch hohe Endgeschwindigkeit, ausgezeichnetes Handling und eine Beschleunigung aus, bei der selbst überzeugte Ferrari-Neidisch werden. Mit diesem Renner dürfte es kein Problem mehr sein, das Spiel zu gewinnen.

↩ ↪ ↱ ↲ B C A



Im Titelbild müßt Ihr die nebenstehende Kombination eingeben, ...



... danach dürft Ihr Euch den Renner "Virtua Formula" aussuchen.



Das Auto fährt besonders schnell und läßt sich gut steuern.

MARKO'S MAGIC FOOTBALL



Bei Lars Baum aus Schönebeck bedanken wir uns für die Paßwörter zu Markos Jump'n'Run-Abenteuern (Test in der nächsten MAN'AC).

Level 2	HAUNTING
Level 3	BSTOKE
Level 4	GUNGETNK
Level 5	ECTOPLSM
Level 6	JAWS
Level 7	GARAGE
Level 8	TRAFFIC
Level 9	ELF
Level 10	KRUSTY
Level 11	BARREL
Level 12	CRABTREE

CLIFFHANGER



In Deutschland ist die Mega-CD-Variante der Filmumsetzung zwar nicht offiziell erhältlich, Import-Freaks verraten wir dennoch einen tollen Trick, mit dem Ihr acht verschiedene Snowboard-Szenen anwählen könnt. Mit dem zweiten Joypad müßt Ihr C, B, A, , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,

PETE SAMPRAS





























Um die Runden 2 bis 9 anzuwählen, gebt Ihr eines der Paßwörter ein, die uns Sven Apelt aus Hamburg geschickt hat.

Runde 2	Car
Runde 3	Vegan
Runde 4	Star
Runde 5	LCD
Runde 6	Wall
Runde 7	Sinkorswim
Runde 8	Shelf
Runde 9	Window

TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME




Sobald das Titelbild erscheint, müßt Ihr folgende Kombination eingeben:                                                            

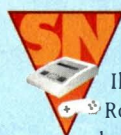







SUPER STREET FIGHTER 2



 Lutz Schmidt aus Frankfurt hat herausgefunden, wie Ihr die Spielfiguren anders einkleidet. Wenn Ihr Euren Kämpfer aussuchen dürft, haltet zwei beliebige Knöpfe gedrückt bis sich die Farben zum zweiten Mal ändern (Chun Li kleidet sich in neon-grün, wenn Ihr lange genug L und R gedrückt haltet).

FATAL FURY 2



 In MAN!AC 7/94 haben wir Euch zwar schon erzählt, wie Ihr bei "Fatal Fury 2" in die Rolle der Bosse schlüpft, leider hat unser Tip in der abgedruckten Form nicht funktioniert. Versucht's mal wie folgt: Während des Takara-Logos drückt Ihr B, A, X, Y, , , , , L und R.

STUNT RACE FX



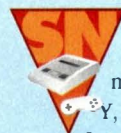
Die deutsche Fassung von "Stunt Race FX" erscheint zwar jetzt erst, für die Importversionen kennen wir aber schon folgenden Trick: Um die normalen Rennen in der gleichen Perspektive zu spielen, wie die Bonusrunde, haltet Ihr die Tasten L und R gedrückt und betätigt SELECT.

PAC-ATTACK



Eine ganz einfache Art, im Puzzle-Modus je einen Level vor- und zurückzuspringen: Drückt nach einem verlorenen Spiel Button L oder R.

STAR TREK: NEXT GENERATION



In MAN!AC 7/94 haben wir Euch die Levelcodes verraten, mit der Tasten-Kombination Y, Y, X, X, A, A, B, B könnt Ihr die Level überspringen. Geht sie im Titelbild ein, startet das Spiel, drückt Pause und springt mit Button Y weiter.

Y Y X X A A B B

Inca




Alle elf Paßwörter zum spannenden CDi-Grafikabenteuer "Inca" haben wir von Stefan Jäckel aus Bramsche-Engter erhalten.

Level 2	92	72	76
Level 3	74	51	77
Level 4	42	78	24
Level 5	66	32	42
Level 6	35	47	68
Level 7	61	82	79
Level 8	66	33	43
Level 9	42	75	21
Level 10	18	12	94
Level 11	94	54	96
Endkampf	17	28	69

KING OF DRAGONS



Wenn Ihr zusammen mit einem Freund auf die Reise durch das Land der Drachen geht und den gleichen Charakter spielen wollt, geht Ihr während des CAPCOM-Logos den bekannten "Street Fighter 2"-Code ein: R, , L, Y, B, X, A. In dem Bildschirm für die Spieleranwahl dürft Ihr Euch nun zweimal die gleiche Spielfigur aus-
suchen.

R L Y B X A

ROBOCOP VS. TERMINATOR



Um neben den üblichen Feinden auch gegen Skelette und Lack-Ladies spielen zu können, pausiert Ihr das Spiel und drückt C, B, A, B, B, A, B, B, C, B, B, C, C, B, B, C, B, C, B, C, B, C, B, C, B, C, A, A, B, B, B, A, C, A, A, B, B, A, C, A. Außerdem erscheint nach Eingabe dieses Codes eine veränderte "Game Over"-Anzeige.

**C B A B B A B B C B B C C B B
C B C A C C A A A B B B A C A**

Um höher zu springen und schneller zu laufen, schaltet Ihr in den Turbocop-Modus. Drückt während des Spiels Start und geht A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B ein. Hat's funktioniert, hört Ihr einen Soundeffekt.

**A B C C B A C B A C B A A
A C A C B C A C A C A B C B**



OUT OF THIS WORLD



Alle Paßcodes zum 3DO-Revival von "Out of this World" haben unsere tapferen Spieltester in nächtelangen 3DO-Belagerungen erspielt.

Level 1	LDKD
Level 2	HTDC
Level 3	CLLD
Level 4	LBKG
Level 5	XDDJ
Level 6	FXLC
Level 7	KFRK
Level 8	KLFB
Level 9	BFLX
Level 10	BRTD
Level 11	TFBB
Level 12	TXHF
Level 13	CKJL
Level 14	LFCK

DUNE 2



Für durchgemachte Nächte und einen rauchenden Kopf bedanken wir uns bei André Tribbels aus Alsdorf, von dem wir die Paßwörter zu "Dune 2" erhielten.

Haus Atreides
Abschnitt 2 DIPLOMATIC
Abschnitt 3 SPICEDANCE
Abschnitt 4 ETERNALSUN
Abschnitt 5 DEFTHUNTER
Abschnitt 6 FAIRMINTAT
Abschnitt 7 ASHLIKENNY
Abschnitt 8 SONICBLAST
Abschnitt 9 DUNERUNNER

Haus Ordos
Abschnitt 2 DOMINATION
Abschnitt 3 SPICESABRE
Abschnitt 4 ARRAKISSUN
Abschnitt 5 COLDHUNTER
Abschnitt 6 WILYMENTAT
Abschnitt 7 SLYMELANIE
Abschnitt 8 STEALTHWAR
Abschnitt 9 POWERCRUSH

Haus Harkonnen
Abschnitt 2 DEMOLITION
Abschnitt 3 SPICESATYR
Abschnitt 4 BURNINGSUN
Abschnitt 5 DARKHUNTER
Abschnitt 6 EVILMENTAT
Abschnitt 7 ITSJOEBWAN
Abschnitt 8 DEVASTATOR
Abschnitt 9 DEATHRULER

CHUCK ROCK 2



Andreas Kuhn aus Nürnberg erteilt Flugstunden für Chuck Rock: Drückt während des Spiels Start (Pause-Modus) und betätigt B, A, A, C, A.

Wenn Ihr jetzt A, B, C und drückt, wird Chuck Rock in die Höhe fliegen und erst wieder runterkommen, wenn Ihr losläßt. Drückt Ihr stattdessen nach , fliegt Chuck nach vorne. So könnt Ihr Euch alle Extras holen, die Ihr sonst nur unter Strapazen erreicht. Um einen Level zu überspringen, drückt Ihr und A gleichzeitig. Ihr könnt sogar einen Level zurückspringen, indem Ihr und A drückt. Last but not least überspringt Ihr mit und A eine ganze Welt.

B A A C A

DSCHUNGELBUCH



Gerade auf dem Markt, schon kennt Claus-Ulrich Erichsen aus Achim einen nützlichen Tip zu Virgins Klasse-Spiel: Um einen Level zu überspringen, drückt Ihr im Pause-Modus die Buttons B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B und A.

B A A B B A A B A B B A A B B A

Rock'n'Roll RACING



In MAN!AC 1/94 haben wir Euch bereits mit Codes zu diesem Rennspiel versorgt, Thomas Klein aus Zweibrücken hat uns alle Kombinationen zu "Warrior" geschickt.

Chem VI	Division A
5!F8	QRC1 VS6Q
Drakonis	Division B
2!V8	QQF9 VJPS
Drakonis	Division A
T!J8	QHC9 YGPT
Bogmire	Division B
PC08	MTFJ X80!
Bogmire	Division A
VFGR	KLCJ X61K
NEW	Division B
VTJ8	TTF8 7J8X
NEW	Division A
73H8	R8C5 !9T6
NHO	Division B
7MY8	R3D1 9!W7
NHO	Division A
ZS28	MPB1 92VG
Inferno	Division B
40X8	R7D9 92DR
Inferno	Division A
VXS8	RNB9 92J2

DAFFY DUCK



Wer das knifflige Hüpfspiel um Enterich Daffy nicht schafft, spendiert sich 50 Leben. Drückt während der Anzeige "Where there's Duck there's fire" nach , , , Y, A, B und X. Wenn jetzt Daffys Schrei ertönt, hat's geklappt.

Y A B X

NEXT 11 TIME

MAN!AC NO. 11 ERSCHEINT AM 12.10.94

LONDON CALLING: MEGA-MESSE IN ENGLAND

Falls sich Playstation, Saturn und Co. auf der European Computer Trade Show blicken lassen, lest Ihr die Facts zuerst bei uns. Ingo und Winnie versprechen, mit vollen Taschen aus London zurückzukehren – die Weihnachtshits des Jahres findet Ihr im großen Messe-Report.

Happy Birthday!

1 Jahr MAN!AC: Anlässlich unserer dreizehnten Ausgabe feiern wir nicht nur 1208 Seiten kompetente Videospiel-Infos, sondern frischen Inhalt und Layout ein bisschen auf. Freut Euch auf eine noch bessere MAN!AC mit Exklusiv-Previews und einzigartigen Features.

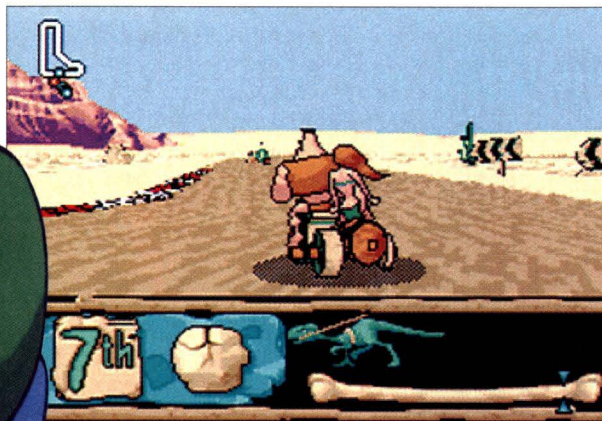


NEO GEO CD

Am 9.9. war es soweit: In Japan erschien das heiß ersehnte Neo Geo CD. Wir klären, welche Spiele erhältlich sind, wie lange Euch die Ladezeiten aufhalten und wo die Unterschiede zu den Modul-Varianten liegen.

MEGABIT-MOTODROM

MAN!AC kennt kein Tempolimit: Wir fahren seit Wochen im Kreis, blicken den Pixel-Flitzern unter die Motorhaube und vergleichen die besten Formel-1- und Cartoon-Rennspiele.



BIG MOUTH

Neue Partner für das 3DO: Nach Goldstar und Sanyo werden demnächst auch Multiplayer von Samsung und Toshiba erscheinen. Außerdem arbeitet die 3DO-Company mit IBM und Motorola an einem Power-PC-Chip, der das Grundgerät Mitte 1995 als 64-Bit-Upgrade aufmotzen soll ## "Striker"-Erfinder Rage Software entwickelt für U.S. Gold ein furioses 3D-Rennspiel ## Es darf gewettet werden: Setzt "Mortal Kombat 3" weiterhin auf "normale" Pixel-Optiken oder schwenkt Erfinder Williams zur Polygon-Grafik über. Die MAN!ACs vermuten, daß sich die Programmierer für die traditionelle Variante entscheiden.



DIESMAL GIBT ES KEIN ENTKOMMEN!

MORTAL KOMBAT[®]

S E P T E M B E R 1 9 9 4

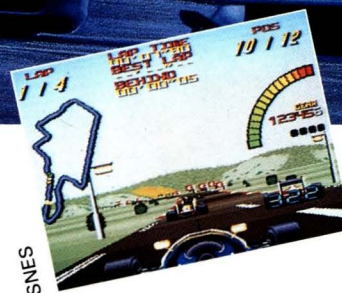
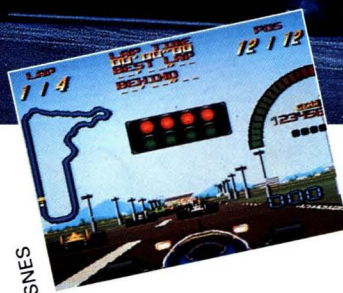
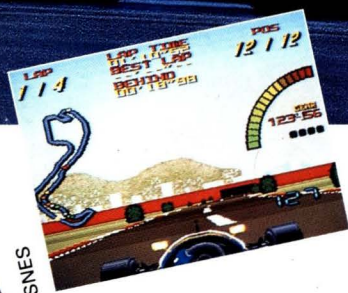
Acclaim Hotline: 02 11 / 52 33 222

MIDWAY[®]

MORTAL KOMBAT II is a Trademark of and Licensed from Midway Manufacturing Company © 1993 All Rights Reserved - Used by Permission.

Acclaim
Entertainment GmbH

Nigel Mansell's World Championship



DM 99,95

Neu ! Nigel Mansell's World Championship

Das ist die heißeste Autorenn-Simulation auf 16 Original-Kursen. Weltmeister Nigel Mansell zusammen mit der F.O.C.A. (Formula One Construction Association) haben ihre Rennsporterfahrung in diesem Videogame-Knaller der Spitzenklasse eingebracht. Vom Fahrertraining, Reifenwechsel, Getriebewahl und ... und ... alles realistisch genau.

Du bist am Steuer eines Top-Boliden. Auf einer Original-Rennstrecke von Hockenheim bis Monaco. Fahrertraining mit dem Weltmeister: Nigel Mansell persönlich gibt Dir Tips für das Rennen. Immer wieder zeigt er Dir die besten Tricks, damit Du immer stärker wirst. Gib Fullspeed und brems ab, bevor Du abhebst. Start frei!

Im Game Boy mit Passwort-System, NES und Super NES.



DM 139,95



DISTRIBUTED BY



DAS
ERLEBNIS
HAUS

KAUFHOF



DM 69,95

KONAMI Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei

KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. PALCOM and PALCOMGAMES are registered trademarks of PALCOM Software Corporation. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. Copyright by Gremlin Graphics Software Limited 1993.

F&P 94/078